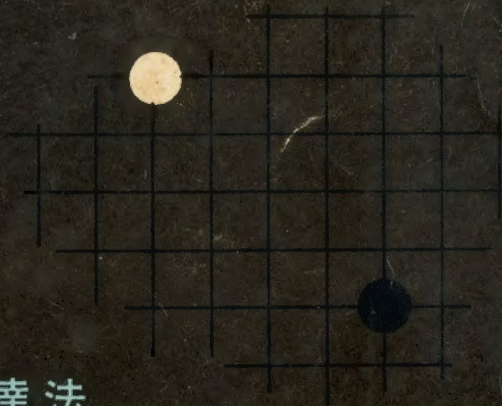
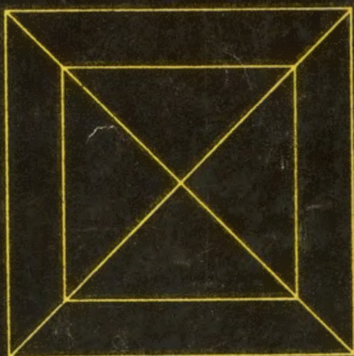


上達法

５０の秘訣



棋道新年号付録

日本棋院編

上達法50の秘訣

日本棋院編集部編

この小誌を読むにあたって

碁で心得ておくべきこと、とひと口に言っても、その分量は相当にぼう大なものとなります。格言だけでもゆうに百を越えますし、手筋などがまた馬鹿にならない数量です。

これまでもたえず本誌に逐次掲載されてきましたが、この小誌ではそのほか、これまでにあまり問題とされなかった心得をも多少加えてみました。

一応問題形式にして読者が楽しめるように編集しましたが、その解答中に格言などをおりこむなど、心得ていてほしいテーマをできるだけ広範囲に拡げておきました。読者の技倆向上にいささかでも役立っていただければ幸いです。

日本棋院編集部

目次

序盤の心得

中盤の心得

終盤の心得

装幀　幸田侑三

序盤の心得



1 — 12

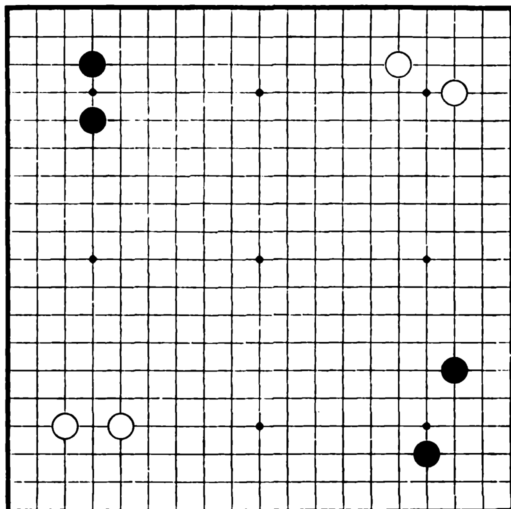
序盤戦の役割りについて

序盤は戦いにおける配石段階ですから、勝敗には直接影響もないように見えますが、かなり技倆が上ってきますと、配石のしかた次第で勝ち負けがきまってしまう、といわれるほど重要な役割をもちます。むろん中盤以降の打ち方も大切だが、序盤作戦がうまくいっていれば、おのずからあとの打ち方も楽になる理くつです。
また、興味の点からいっても、布石を考えることにかなり味わい深いものがあります。

研究課題　大場の要点

同じ大場といっても、その隅のシマリ具合で、いずれを急ぐかがきまってきます。むろんいずれがよいか不明の場合も生じます。

黒の手番　黒としてみればもっとも急ぐ大場はどこでしょう。またその後の白は？



シマリの弱点をつく

解答図　**右上隅**　白の小ゲイマジマリの弱点は黒▲の位置にツメられる点で、たとえば黒からaのツケ、あるいはbのサバキなどが利くからです。

右下隅　黒の大ゲイマジマリも同様に△に白よりツメられるのが厭味です。

左上隅　**左下隅**、一間ジマリはそれぞれ、△と▲にツメられるとスソアキの弱点を露わします。

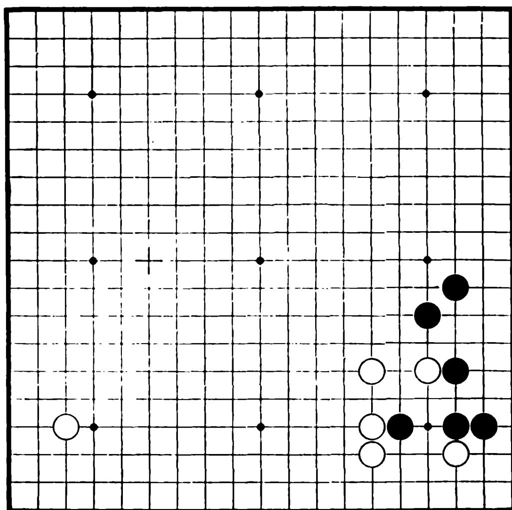
以上から判断して、白黒の互いに弱点をもつ下辺黒1がもっとも急ぐ大場でした。白はとにかく相手の弱点をねらって2とヒラくくらいのものでしょう。

解答図

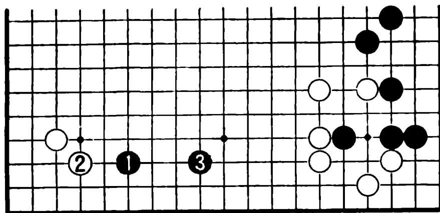
研究課題 カカリ方

ひと口にカカリといっても周囲の状況ではいろいろと工夫を要求されます。

黒の手番　黒より左下隅にカカリたいのだが、あなたならどうカカリますか。



相手の勢力をできるだけ牽制する

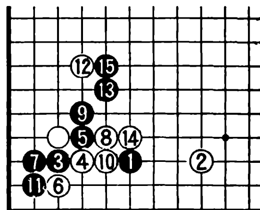


1　図

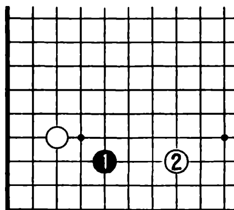
〈正解〉1図　黒1と大ゲイマにカカる趣向がこの際面白いようです。

白2とコスンで隅を守れば、黒3と二間にヒラいて下辺に根拠をきずきます。

またこの白2で2図　白2とハサンでくれば、黒は3以下15というふうに隅を侵略してふり代る手法をとります。



2　図



3　図

〈失敗〉

3図　ふつうに黒1といっぱいにツメるのは、白2と勢力をバックにいっぱいにツメビラキされて、今後の黒の苦しい戦いが予想されます。

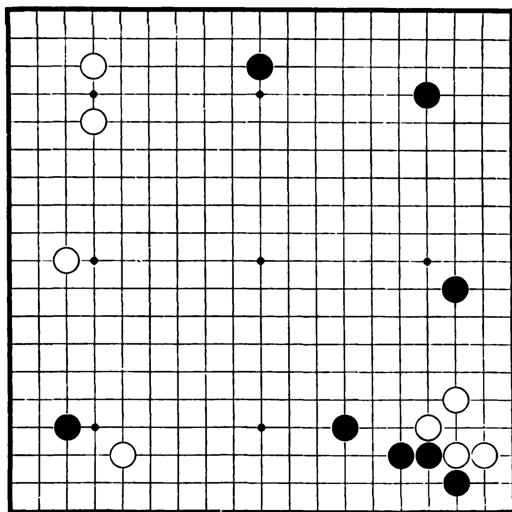
この3図を避ける意味で1図黒1が面白いのです。

研究課題　ヒラキヅメ

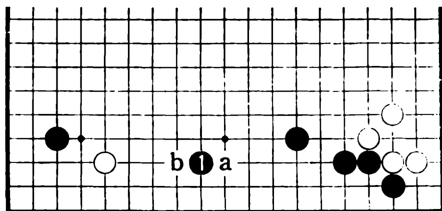
布石段階ではヒラキヅメが、かなり重要な役割をもっています。みずからは治まり、相手に脅威を与えるという意味からです。

黒の手番

問題は下辺にあります。右方の黒を治まり、左方の白を攻めるにはどこに打つのが最適でしょう。



ヒラキツメはわが身の保全と相手の攻め

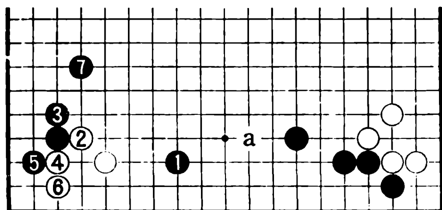


1　図

〈正解〉

1図　黒1と三間にハサムのはバランスのとれたヒラキヅメです。黒の下辺中央の石が安定し、一方左方白の1子への攻めをみています。

この黒1をもしaと一路控えると、白にbとヒラく余地を残すので不満です。



2　図

〈趣向〉

2図　黒1と二間にツメるのは、左方の白石への攻めはきびしいけれども、他方、将来白からaの打ち込みの余地を残しますから、場合の打ち方と考えるべきでしょう。

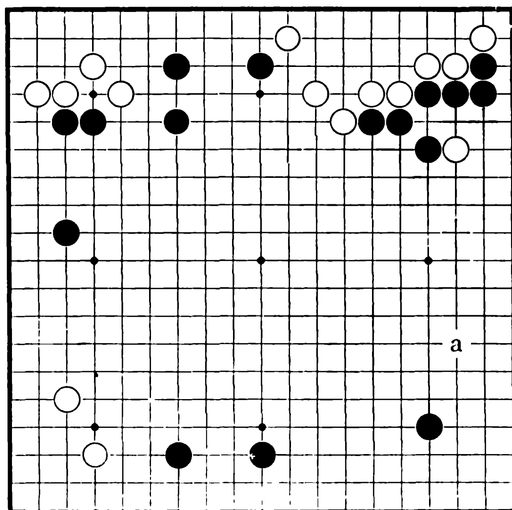
かりに白2以下7までのワカレののち、白はaと打ち込むことができるわけです。したがって前図の方が安全です。

研究課題 ワリ打ち

局面に目を向けると、右辺から下辺にかけて相当に黒っぽくなっています。たとえば、黒にaなどと大ケイマにヒラかれると、もう手のほどこしようもなくなってしまいます。

白の手番

右辺において白はどのように打っていくところでしょうか。

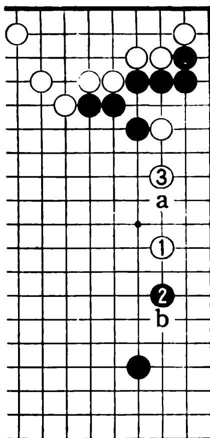


模様の中に入るならワリ打ち

〈正解〉 1図　白1がワリ打ちの典型的な着点です。

黒2とツメてくれば、白3と二間にヒラいて、右辺に根をおろします。

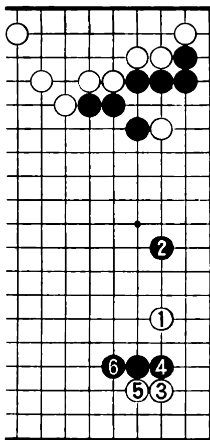
また黒2で**a**からツメてくれば、白**b**とこれまた二間にヒラいて十分、というわけです。



1図

〈失敗〉 2図　なんでもカカればよい、と考えるのは誤りです。

白1には黒2のハサミがきびしく、かりに白3と"3三"に入れば黒4・6と厚壮な模様を構成します。また本局では黒4で5とオサエる手も相当にきびしく、白の苦しい局面となってしまいます。



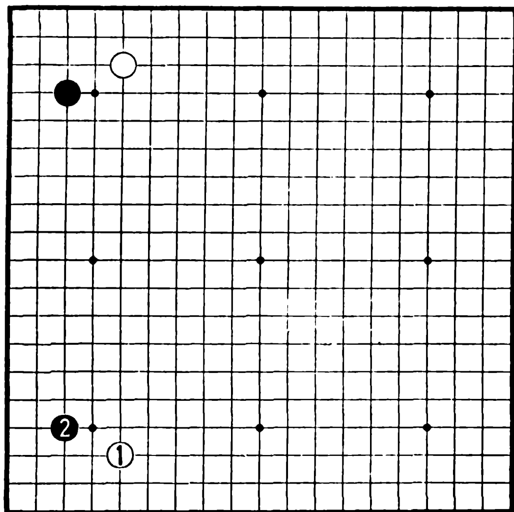
2図

研究課題　位の高低

布石でつねに問題になるのが位のあり方です。

「三線ハウは定石」と格言でいうほどですから、三線をハッて悪いことはないが、あまり低くなるのは布石として好ましくありません。

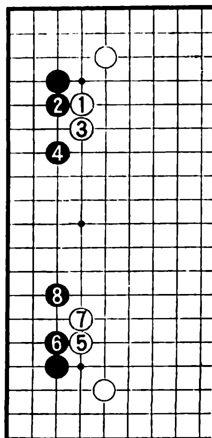
白の手番　白1に黒2と低く入るのはよくないと考えられます。どうしてでしょう。



低位につかせれば成功

〈正解〉　1図　白はひとまず1・3と圧迫します。黒2・4と定石どおりにいけば、つづいて白は下方を白5・7と圧迫するのです。

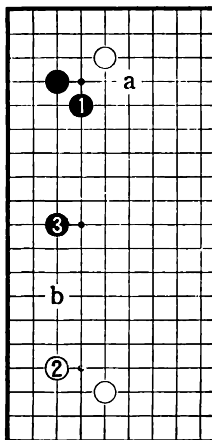
このように黒が左辺にかたよって低位につくのは好ましくないのです。



1図

〈参考〉　2図　問題図にもどって、黒2と入ったのは素直すぎて、白の策略にのった感じです。したがって本図のように黒1とコスムなどの趣向を考えるべきです。

白が2とシマれば、そこで黒3と大場を占めて、aの圧迫、あるいはbのツメなどをみる、——これなら十分の布石になります。

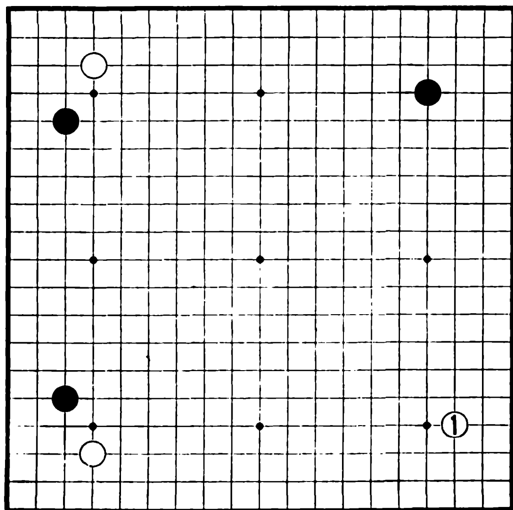


2図

研究課題　模様の構成

四隅に配置された石の関係で、模様をつくる碁か、地にからい碁になるかがきまってきます。四隅の打ち方に注意して下さい。

黒の手番　右下隅に白1と隅を占めました。左辺で黒はいかに模様を張ることができますか。

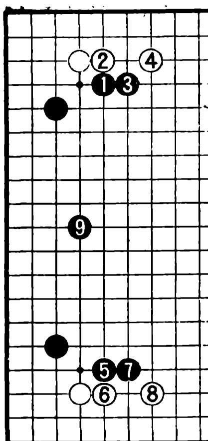


大模様の形成

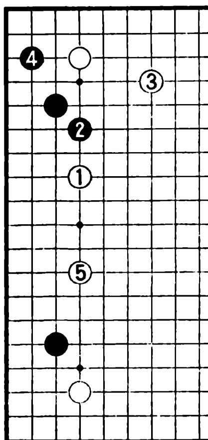
〈正解〉　1図　前題に似ていますが、意味は全く異ります。黒1・3とまず上辺に白を圧迫し、つづいて黒5・7と下辺にオサエツケるのです。

白2・4また6・8は定石でそれ自体決して悪くない。むしろ場合によっては白のよいワカレになることが少くないのです。しかし本図では黒9と大模様の中心点を占めて黒の面白い構図になります。

〈参考〉　2図　問題図白1とアキ隅を占めたのは布石の原則にのっとったわけですがこれでは白1の二間高バサミなどの変化をえらぶべきでした。



1図



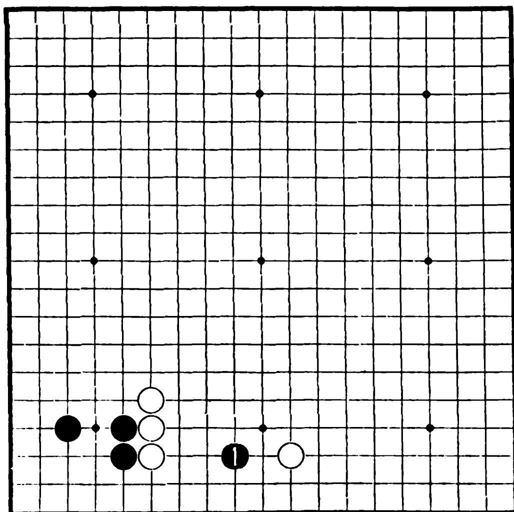
2図

研究課題　ヒラキ方

石のヒラキの原則に「一立二析」「二立三析」「三立四析」がありま す。これがどんな意味をもつものか知っていなければなりません。

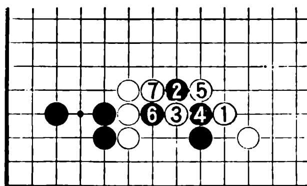
白の手番

「三立四析」の白の配石内に黒1と打ち込んできました。白よりはどのような応手が考えられますか。

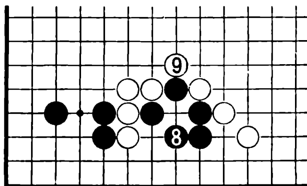


三立四折の成立するわけ

〈正解〉　1図　白1のコスミにつづいて黒2のケイマなら3とトビツケる筋が面白い。以下黒6・白7につづいて――



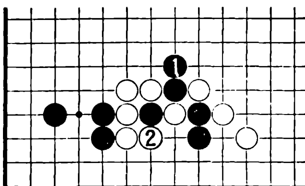
1 図



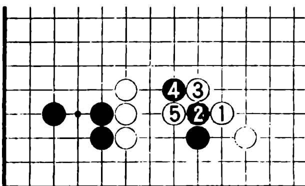
2 図

2図　黒8と取る一手。そこで白9と封鎖に成功しました。この黒8で3図黒1のノビは白2と1子を抜かれて問題ないのを示す。

〈変化〉　4図　白1に黒2・4なら、白5と切って1図に還元されます。



3 図

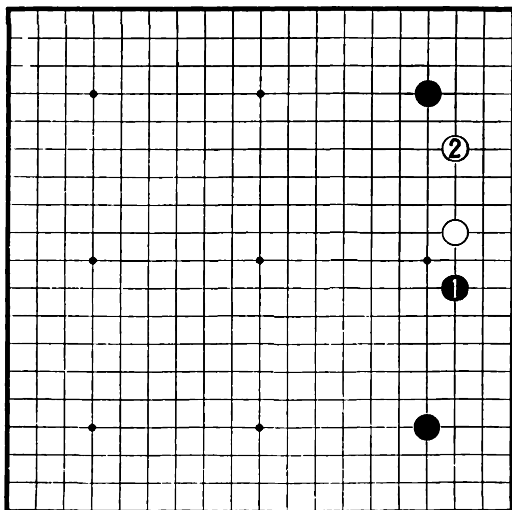


4 図

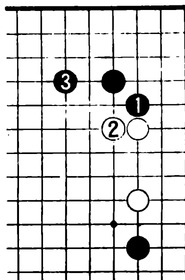
研究課題　ヒラキ方

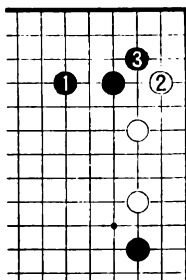
「二立の石から二析（二間にヒラく）はコリ形」になります。

黒の手番　黒1に白は2と二間にヒラいて、上隅の星にカカってきました。黒はここでどう打つのがもっともふつうでしょうか。



二立二析はコリ形


1図

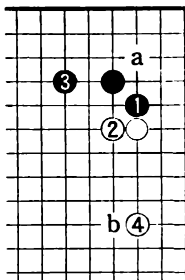

2図

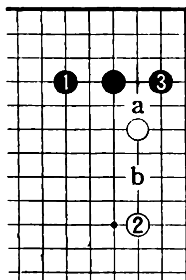
〈正解〉

1図　黒1・3が正しい。白2と立った姿は二立二析で、二立三析の原則に反するから白の悪い形です。

〈失敗〉

2図　黒1と単にトブと白2の余裕を白に与えることになるので黒が十分ではないのです。


3図


4図

〈参考〉3図　黒1・3と打つのは白4の絶好形を与えるので悪い。1図と比較して下さい。

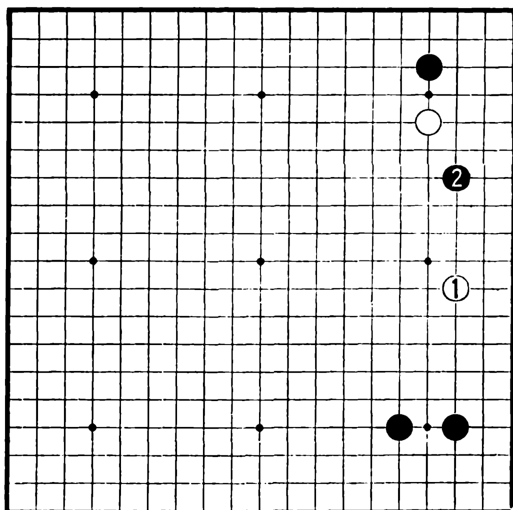
4図　またこの白2なら黒はaと打たず単に3とシマってbを狙うべきです。

研究課題　定石と応用

定石も配石のあり方次第ではよくも、悪くもなることを心得ておくべきです。

白の手番

白1の展開に黒2と打ち込んできたがこのあと白はどのようにサバくか、という問題――定石にこだわらないように。

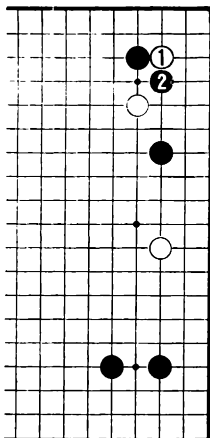


定石にこだわらない

まず定石にこだわって失敗した図例からとりあげてみましょう。

〈失敗〉　**1図**　白1とツケる手は、定石をおぼえている人なら、きっと思いつくにちがいない手です。

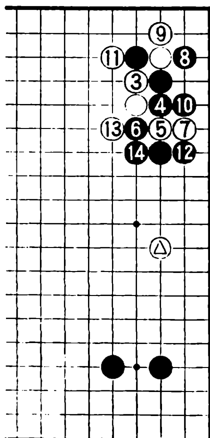
黒はむろん2とハネ出して――



1図

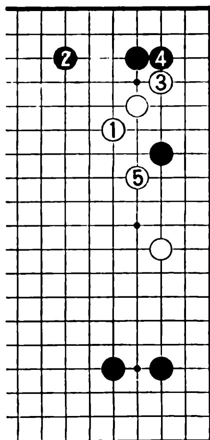
2図　白3の切りから、あとは一瀉千里、黒14までが定石です。途中白のシチョウ関係のよい場合には白11で12とマガる手もありますが、本題からそれるので割愛いたします。

黒14までの結果をみると、右辺中央の△の1子が上下の強い勢力下に入って戸惑っている感じです。中盤もかなり進んだ局面ならいざ知らず、序盤においては白のつまらない姿です。



2図

〈正解〉　3図　白1とコスミ、黒2と交換してから白3とさらにコスむ手が面白い。ふつうなら黒4と隅に地を与えて悪い手だが、本図では立派な手法となるのです。

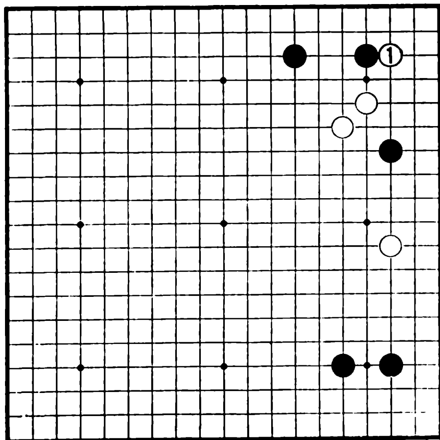


3図

ではここでいま一つ問題を提出してみます。

4図　ここでも白1とツケる手は定石だが、白はなぜこの定石を採らなかったのでしょう。

あとの変化を考えて下さい。

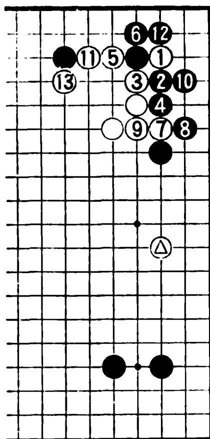


4図

〈参考〉 **5図** 黒2以下白13までが定石となっています。この結果、またもや◎の1子が黒の勢力範囲に取り残された感じでいけないのです。

それに加えて気にくわないのが、白の後手のワカレの定石だ、という点です。

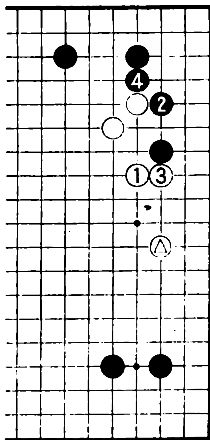
以上の変化から白は3図を採用しなければいけませんでした。



5図

6図 いま一つ失敗例を示しておきます。単に白1とカケる手です。これには黒2・4と打つのが定石で、この結果は上隅に黒がかなりゆったりした地をかせいだのにくらべ、白は1・3の2子と◎の1子との間合いが狭く、「二立三析」の原則（序盤の心得8・24ページ参照）に反した形になりました。

白の悪いワカレであることは明らかです。



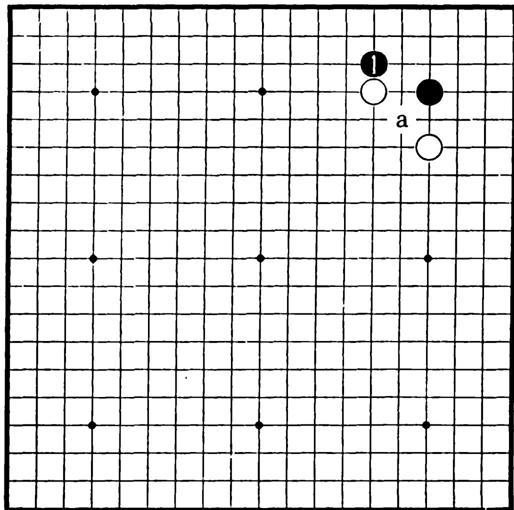
6図

研究課題　手もどり

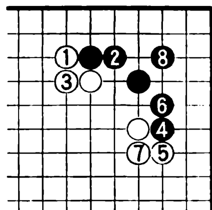
手がもどるということは、実際には後手をひくというだけでなく、それだけ一手余計に手をかける必要があるという意味から、損なわけです。

黒の手番

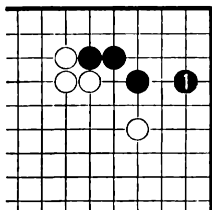
黒1とツケる手は悪い。本局の場合黒aと出る手が面白くないと仮定して黒は1でどう打つべきでしょう。



手もどりする打ち方は避ける



1 図

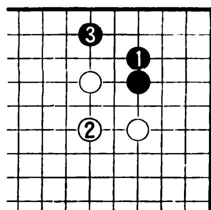


2 図

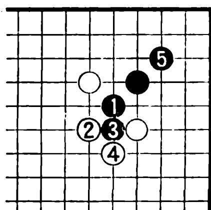
〈参考〉

1図 白1・3は当然として、かりに黒4・6と打ったとします。将来白8と打ち込む・黙味が残っているので黒8が要求されるわけです。これは手がもどったというわけです。

2図 前図黒4でこの1に換えてみます。この方が幾分勝ってはいるものの、この手自体がやはり手もどりになっていて面白くありません。



3 図



4 図

3図 黒1とナラぶ手が面白かったのです。白2と封鎖すれば、黒3とケイマする要領です。

4図 ちなみに黒1・3・5と打つ手も成立することを示しておきます。（あとの変化は割愛します）

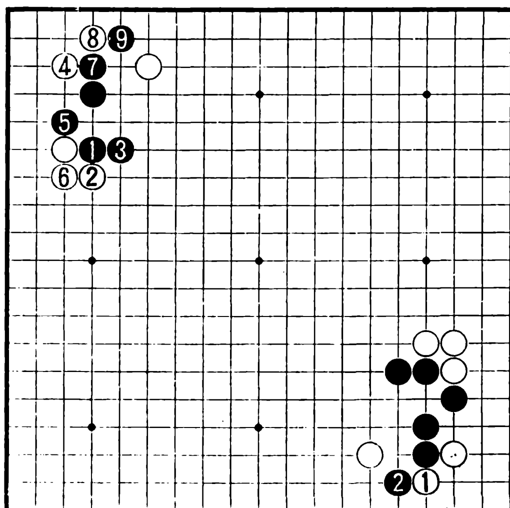
研究課題　手割り

手割りは打たれた形を分解して、他に類する形と比較、あるいはかけた手数を調べてその良し悪しを判断するしかたです。

黒の手番

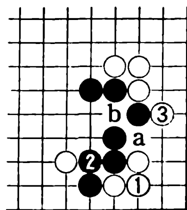
右下隅白1に黒2とハネた手は部分的には損です。その理由は？　また黒2ではどう打つべきでしょう。

（左上隅は原形図です。）

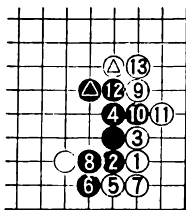


手順をかえて眺めてみる

〈解答〉　1図　白3までが想定されるところです。この形は実は手順をかえて、



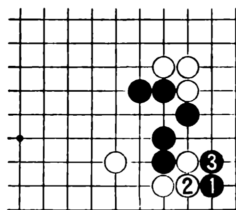
1　図



2　図

2図　白1以下13までを打ったと考えます。途中黒10・12もすでに悪手の意味をもつがとにかく白13につづいて白△とマガった時黒▲に打った形がつまり1図白a黒bと交換した形になっています。この2図黒▲は誰の眼にもはっきりとわかる悪手となっているわけです。このことからさかのぼって1図の形は部分的には黒の損ということが言えるのです。

むろん大勢的にはこの黒が下辺中央に大模様を形成して面白い、という場合もありますから実戦では局面をよくみた上で判断していただきたい。



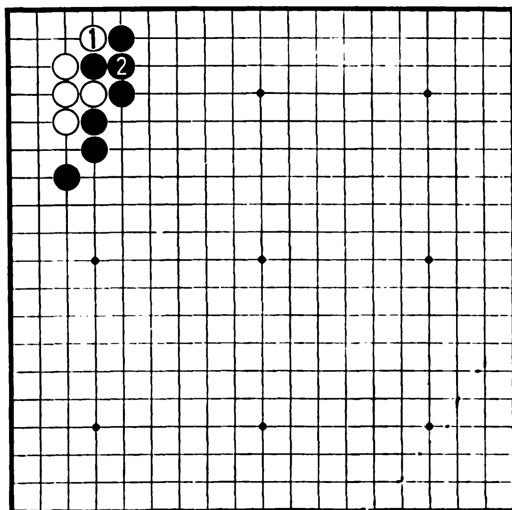
3　図

3図　問題図の黒2ではこの黒1とノゾき、白2のツギはやむをえず黒3までが一つの定石となっております。

研究課題　先手の後手

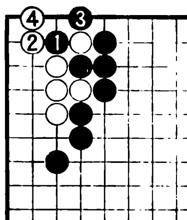
一時はたとえ先手をとったとしてもその後にくる損失を思えば、決して先手だといい難い場合がありますこれは先手の後手といえましょう。

黒の手番　白1は確かに先手で、手抜きして他を打てます。しかしこの白は悪いといわれる、なぜでしょう。



一時的に間に合わせの手は打つな

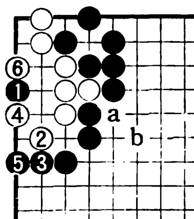
〈解答〉　1図　黒は1と白の1子を先手でもぎり取る権利が残されています。白2・4は活きるためにはやむを得ないのです。この1・3は、見小さいように見えて、黒自身がきわめて頑強になったのに比較し白が脆弱した点、かなり大きな手と考えなければいけません。これが第一の理由——



1　図

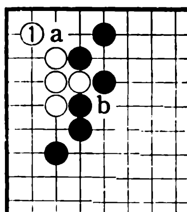
またこのあと黒からは、

2図　黒1と急所において、白は2以下6までと活きていなければならないのが第二の理由です。この結果は黒3・5のサガリまでが先手で利くので、白にとって非常につらいわけです。しかもこうなると、白aと切っても黒bとハカされて取られるので切ることができません。これが第三の理由でした。



2　図

3図　問題図白1では後手でもこの1（あるいはa）と我慢して、bの切りを狙うべきです。



3　図

中　盤　の　心　得



1 —— 31

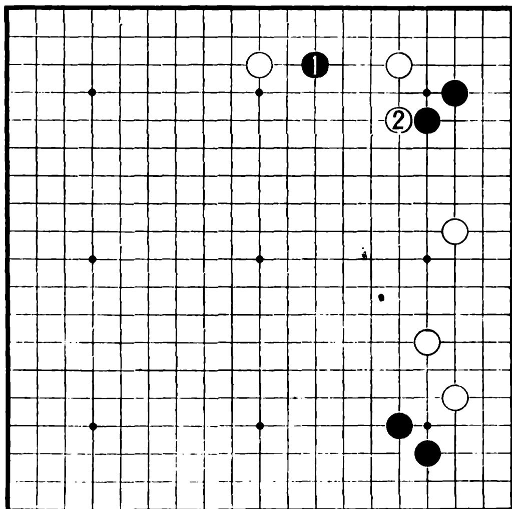
中盤戦はポイントから

中盤戦の技術はきわめて複雑です。攻め、守り、勢力の使い方、実利の大小、模様のつくり方、消し方、打ち込み、石の死活など数えあげればきりがありません。しかもその間にやれ手筋だとか、形だとかの技術も加わってきますので、この小誌で中盤戦を知りつくすということはむろん不可能です。しかし大切なポイントだけでもつかめば、かなり容易に上達できると思います。

研究課題1　石の方向

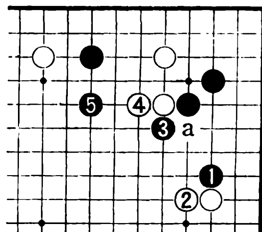
石の方向は、周囲の石の関係できまるものですから、ふだんの筋とちがってくることが少くありません。

黒の手番　黒1の打ち込みに対して、白は2とツケてきました。黒はこういう場合、どのようにサバくべきところでしょうか。



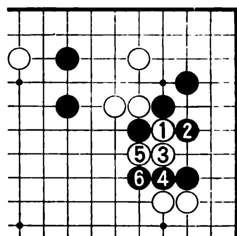
ハネれば残る傷

〈正解〉　1図　トビツケにはハネるのが通則の一つのようになっていますが、本図ではひとまず黒1とこの方にツケて白の応手を問うのが正着でした。その理由は――もし白2の立ちなら、ここではじめて3とハネ、白4を要求して5とトビ出すのです。


1　図

黒には3とハネた以上、必ずaに切りが残ります。黒1はその備えの役を果していきます。

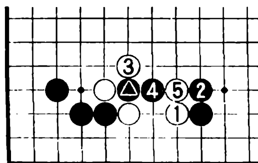
たとえば白が

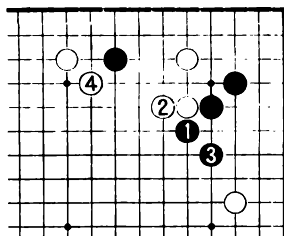

2　図

2図　1と切ってきても、黒は2のアテから4・6と出る例の手筋でツキ出すことができます。これなら黒も打てる。

3図　前図と同手筋を示しておきます。△の黒の切りには白1のツキ当りから、3・5と出るのが好い手筋なのです。

この白1で直接4とアテるのはいけません。


3　図



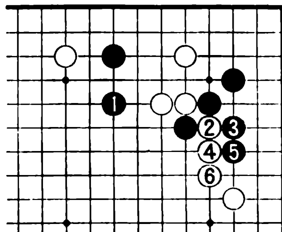
4　図

〈失敗〉

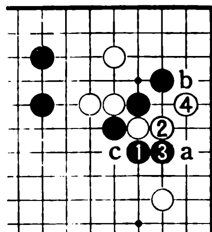
4図　直ちに黒1とハネる手は失敗です。というのは黒3のツギを必要とするからで、これは白に4とコスんで黒の1子が取られてしまいます。

では果して黒3のツギが必要なのかどうかを一応たしかめてみましょう。黒3を省いて、

5図　黒1とトブと、白2のキリに対しては、黒3・5とアテていくくらいです。これなら白は6までとノビていて非常に厚くなるので、黒としてはあとが打ちづらくなります。



5　図

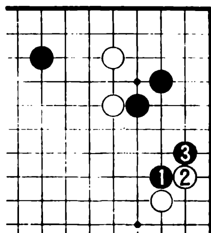


6　図

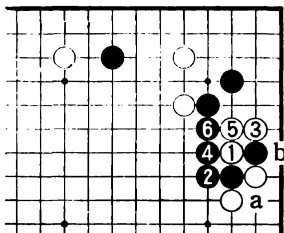
ではこの黒3で、

6図　黒1・3とアテていくのはどうでしょう。

白4のコスミがこのような場合の形で、aとbを見合いにしますので、黒が悪いのです。たとえば黒aなら白bのノビる。cの切りも残って黒が苦しい。



7　図



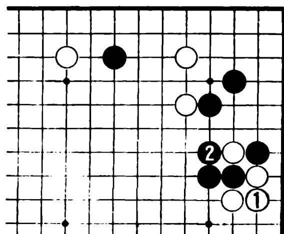
8　図

7図　では正解図（1図）にもどって、黒1のツケに対して白2とハネてきたらどう打つかを調べます。

黒3の二段バネがきびしい応手――つづいて

8図　白1・3のアテから1子を取る手段には、ふつうに黒4・6とアテていって黒が面白い。黒にできた厚壮の壁は、とうてい右方についた白地では匹敵しません。しかも本図ではなお黒からaと切っていく手段も残されております。だからといって途中白5でbと1子を抜けば、黒は当然ながら、5とアテ白をピタンコにオサエつけることができます。

また途中の白3で、



9　図

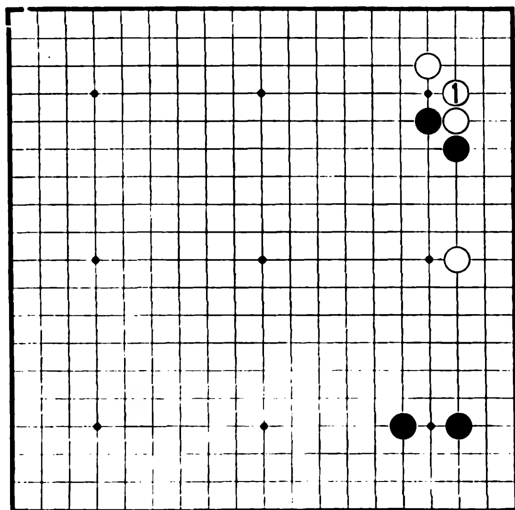
9図　1と固く下をツグのでは、もちろん黒に2と1子をカカエられて、白の悪いワカレとなります。

8図黒1のツケの効果です。

研究課題　石の方向

中盤戦でことにむずかしいのが、石の方向をとらえることです。これはかなり高等戦術になりますが、上達するためにはぜひ知っておくことが肝要です。いま一例をあげます。

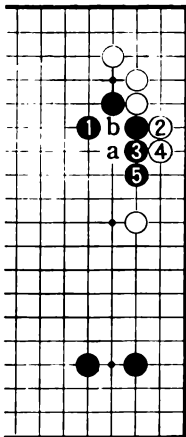
黒の手番　白1とヒイたところで、黒はどうツグかという問題です。



重複型はさける

〈正解〉 1図 黒1とこちらにカケツグ手がよい手なのです。もし白2以下4とワタろうとすれば、黒3・5とノビて形がととのってきます。

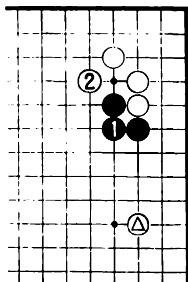
また白2でaとノゾキを利かせれば、黒bとツイで白2のワタリの筋が消えてしまう。白は痛し痒しといった感じです。



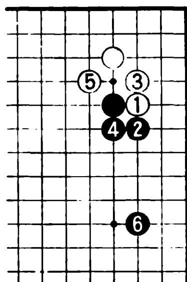
1 図

〈失敗〉

2図 黒1と固くツグのは、白2とコスまれて、全体の黒石が窮屈な形になってしまいます。△の白の1子が働いている点に注目して下さい。ところで、この△の1子がなければ、



2 図



3 図

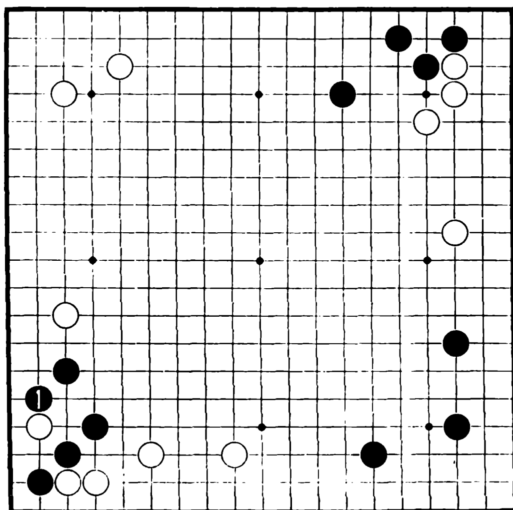
3図 黒6までと展開する定石になるわけです。

研究課題 シチョウ関係

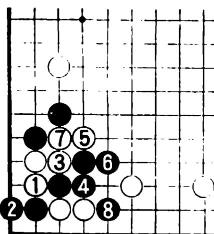
いったん覚えた手筋も、周囲の石の関係では成立しない場合が生じます。

白の手番

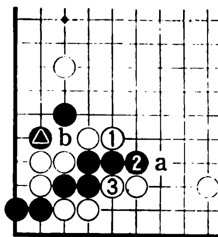
黒1とコスミツケてしのぐのは常用の手筋だが、本局では、はたして成立するでしょうか。



シチョウを知らずに碁を打つな



1　図

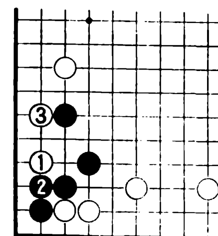


2　図

〈参考〉

1図　白1と切った時、黒2とサガるのが筋で、黒8まで黒のいいワカレになります。ところが、この7で

2図　白1・3とダメをツメるきびしい手があり、白aのシチョウと、bのツギを見合にして、黒の壊滅した状態になります。なまじっか▲のコスミツケの手筋を知っていたために、かえって、大ケガしたいい例といえます。「シチョウ知らずに碁を打つな」の格言はこんなところから生じたものとおもわれます。したがって問題図にもどって黒1のコスミツケでは、



3　図

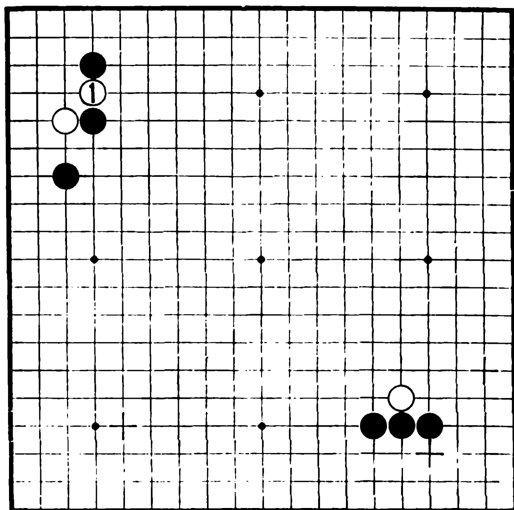
3図　黒2とツイでいなければならない。白3までと足元をさらわれたのは、もともと黒の形が悪かったからです。

研究課題　シチョウ関係

白黒の争いの間にはつねにシチョウ関係がつきまとうものです。瞬間的に見きわめられるようになる訓練が大切です。

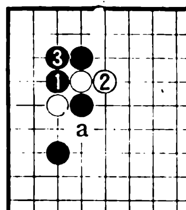
黒の手番

白1のハネ込みが成立するのはシチョウ関係が白によい場合です。この局面では白1は成立しますか。



白の無謀をとがめる

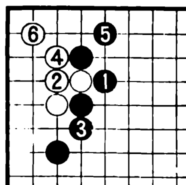
〈正解〉 1図 黒1とこちらからアテ、3とツイでいる手がよいのです。



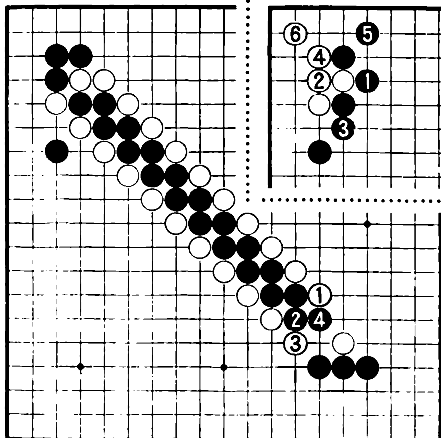
1 図

このあともし白がaと黒の1子をシチョウに取れれば、これは明らかに白のいいワカレとなります。（3図により白は黒の1子をシチョウに取れませんから、白の混乱は明らかです。）

2図 白のシチョウがもしよければ、黒1のアテ以下5まではやむを得ず、白6までが定石となっています。



2 図

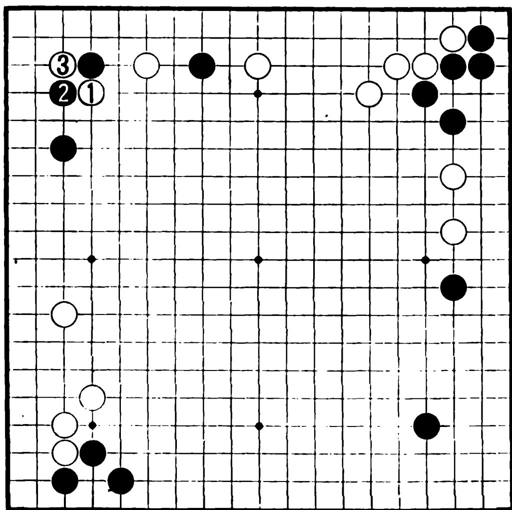


3 図

研究課題　見合い

二ケ所以上の好点を同時ににらむ——これが見合いの原則です。だから相手がその一方をとっても自分も別の好点に回れる、というように心配を必要としない手法なのです。

黒の手番　白1・3は無理。このあと黒はうまくサバキたいのですが……。



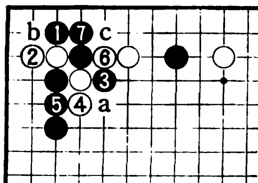
見合いにもち込む筋

〈正解〉　1図　1黒のアテから3とアテ、次に黒5とツグ打ち方はしばしば中盤で現われますから、しっかり記憶しておいていただきたい。白6なら黒7とツイでaのシチョウと、bのハイを見合いにします。したがって白4では7とアテ、黒4白6黒ツギ白bの時黒cとアテる変化になります。

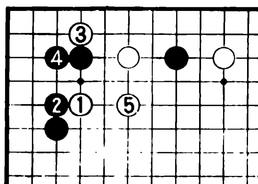
問題図の白1・3では、2図白1以下5と軽くサバく手法、あるいは、

3図　白1と隅に入って7までとふり代る手法などを採用すべきでした。

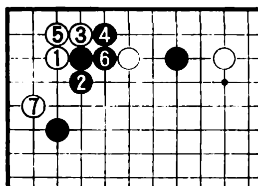
定石をうろ覚えにそらんじていると、1図のような失態を招きますから知らない定石は十分に注意していただきたい。



1　図



2　図



3　図

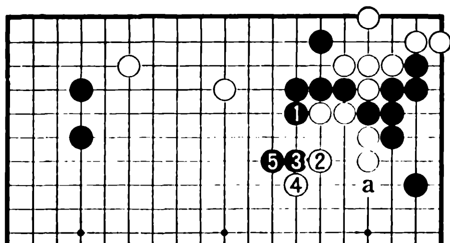
研究課題　石の形

中盤の攻防で、皆さんが何気なく打たれている手の中に、知らず知らず好い手、悪い手を打っているものです。

黒の手番

これはアマチュア有段者の打ち碁に現われたもので、白1と趣向してきました。（ふつうは白a）黒の着手は？

相手のダメをツメる



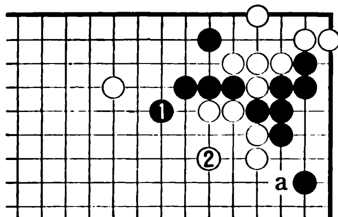
1　図

〈正解〉

3図　黒1とマガって白をダメヅマリにしている手がよいのです。

簡単明瞭のようでいて、かなりの腕自慢の人が見落すところです。将来aのツケあたりをねらわれると白のきわめて苦しい形になるのです。ダメヅマリといっても相手のダメをツメれば、おのずから自分のダメもツマるわけですから、相手に不利となるようなダメをツメることが必要です。

黒1が形といわれれば当り前という感じがしますが、案外この1では、



2　図

〈失敗〉

2図　黒1などとコスんで出ようとする人が多いのです。

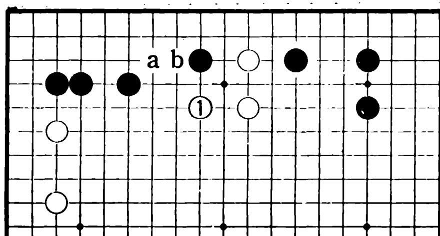
いかにもゆるんでいて、左方の白はaもあって楽な姿です。

研究課題　石の形

石をどちらに打ったらよいか、と迷うときがあります。それはむろん次のねらいが効果的なほど着手の価値があるわけです。

白の手番　上辺において白の2子が宙に浮いています。ここは白よりどう打つべきでしょう。

相手の薄い方へトベ

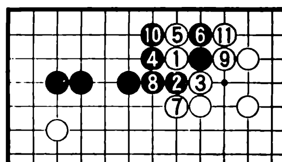


1 図

〈正解〉

1図 白1とトンでマガる形が、aの打ち込み、bのツケのねらいをもち、またみずからは中原に厚みをもって好手なのです。

たとえばピンチに見舞われたりすれば、白は直ちに、――

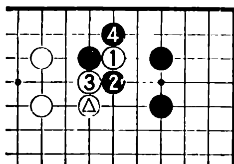


2 図

2図 白1とツケ、3から5と2子にして捨てる筋で、11までとほとんど活き形を得ることができます。

〈失敗〉

1図にもどって白のトビを、



3 図

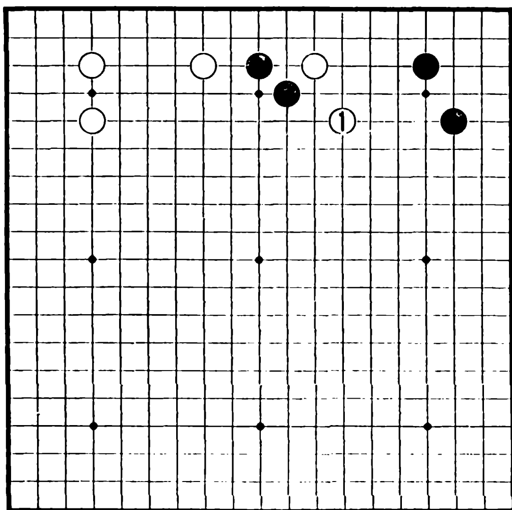
3図 △と右へトブのは、将来白1のツケ筋が2図に比べて大した効果もないのでつまりません。

研究課題　攻める形

「攻める」さいには、相手の石の急所をつく、そして相手の形をくずすというのが一法です。

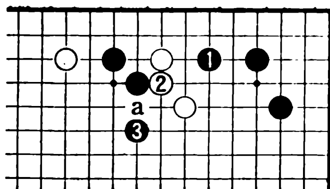
黒の手番

白1とケイマして逃げ出すのは、しばしば使われる手法だが、黒はこの白をどう攻めたてますか。



形の急所をつけ

〈正解〉 1図 黒1と切断をねらう手が形の急所にあたります。白がこの1に備えられれば、形がととのうことは一目りょうぜんです。（「相手の急所は、味方の急所」の格言がある。）



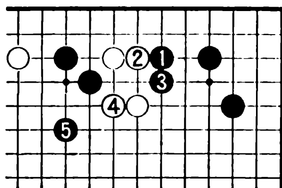
1 図

白2と受ければ、調子で黒3とトンで白の攻めをみるのです。

またこの黒3ではaとノビているのも手厚い好手です。

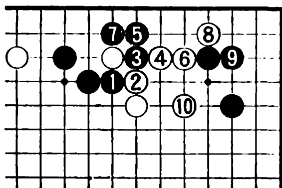
途中白2でもし

2図 白2とツキアタれば、黒3と立ち、白4を要求して5とトブのです。ところで黒がこの1で



2 図

3図 1・3と俗に出切ってくるのは大へんな悪手であることを知っておいてほしい。白10まで白も楽な姿になってしまいました。



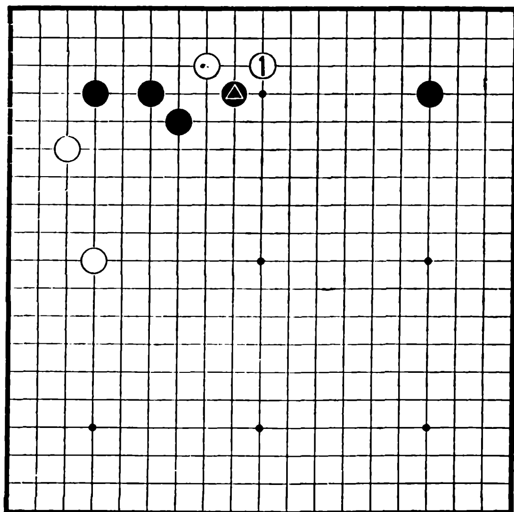
3 図

研究課題　攻める形

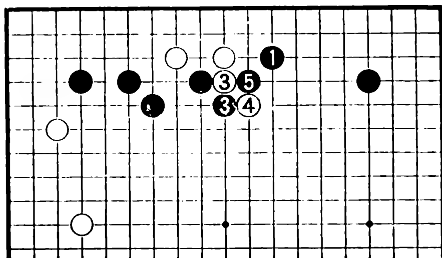
「攻め」とか「受け」といっても単純な形から複雑な形までさまざまです。まず基本的な形だけはしっかりおぼえておく必要があります。

黒の手番

黒△のカケに対して、白1とトブのは定形だが、さて黒はこのあとどう白を攻めるところでしょう。



相手の発展方向からツメる

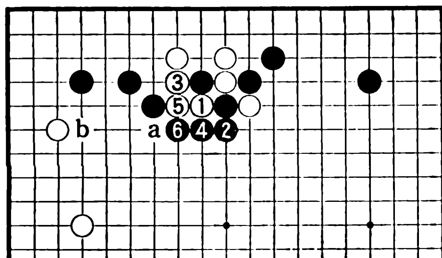


1　図

〈正解〉

1図　黒1と白の発展したい方向からツメるのがよいのです。

白2・4には黒3・5と切っていっぱいに頑張るところでこのあともし黒がつづいて



2　図

2図　白1のアテから3と1子をカカエれば黒は無雑作に4・6と封鎖して十分の形勢といえます。

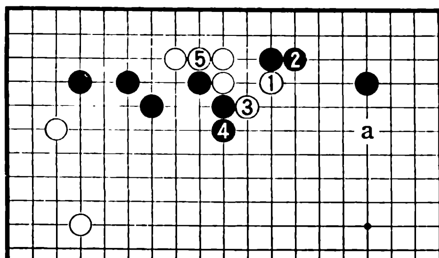
aの切り傷が黒にはありますが、黒bとツケる手なども成立するのでこわくない。黒の手厚いワカレといえましょう。

では1図にもどって白のハネで、たとえば、——

3図 白1とツケてきたらどう黒はサバくのでしょう。だまって黒2とヒク。白3なら黒4とノビていてよろしい。

白は5を省けません。ここを黒にツキ出られれば、白は分断されてしまうからです。

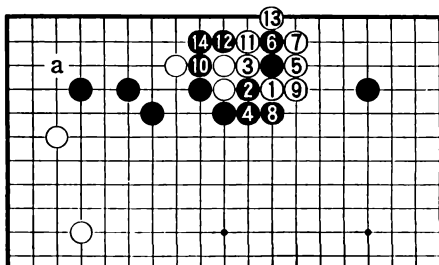
このあと黒はaぐらいに打っていて十分戦える図です。



3 図

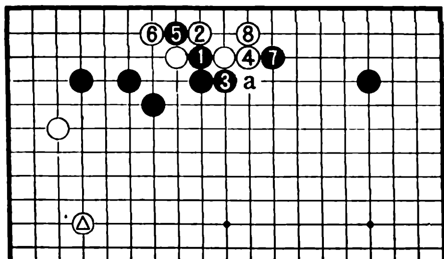
ところでこの3図白1とツケたときに、

4図 黒2とワリコむ手はどうか。白3・5と黒を取りかけにいくと、黒も6と「2子にして」捨て、その結果黒8以下12までを利かせて14とツギます黒は一応固まったが白も馬鹿にならず、なお白aに入る手もあって黒の損です。



4 図

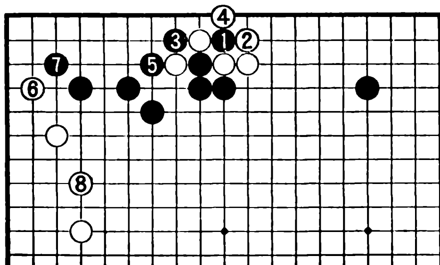
〈失敗〉　**5図**　黒1・3と打つ手についても考えておく必要があります。黒5のキリから



5図

7とツケるのは一応手筋にちがいないが、白8とおだやかに受けられてたいしたことがありません。黒aと封鎖してみても、左辺△の1子が黒の勢力への邪魔をしているからです。

6図　前図の5の切りを、この黒1の切りに換えるのはどうでしょう。白は2・4と先手で



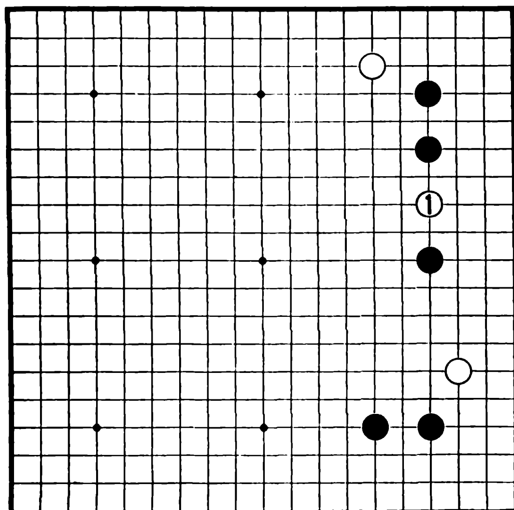
6図

1子を取り、つづいて左辺白6を利かせ8と備えることになります。このワカレは上辺の黒がややコリ形となっているだけに黒にとって面白くない変化といえます。

研究課題　攻める形

「攻め」の考え方でもっとも大切なのが「カランで攻める」打ち方です。相手の弱い石を二分して攻めるのは多くの場合有効です。

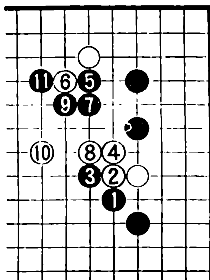
黒の手番　置碁では白1と打ち込むのが必ずといってよいほど現われます。黒はどのように対処すべきでしょう。



カランで攻めよ

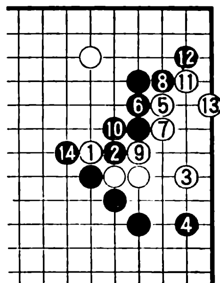
〈正解〉　1図　黒1のコスミが正着でした。白2と出れば、黒3と頭をタタク――これは中盤の定石ともいえる手法――白4とマガれば、そこで黒5と上辺の1子をも攻めたてながら、カランでいくのがうまい攻め方です。

このように二つの弱石をかかえることになってはよほど黒が誤らないかぎり白の苦痛は去りません。



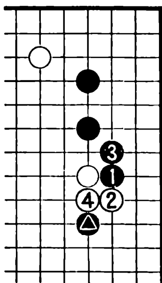
1　図

途中白4のマガリでは、2図　白1のハネる手もありますが、黒2・4が好手で、かりに白13までと活き得たとても、周囲に黒の鉄壁ができていけないのです。



2　図

〈失敗〉　3図　黒1・3とツケヒクなどはもってのほか、白軍の▲の1子を廃石にしています。



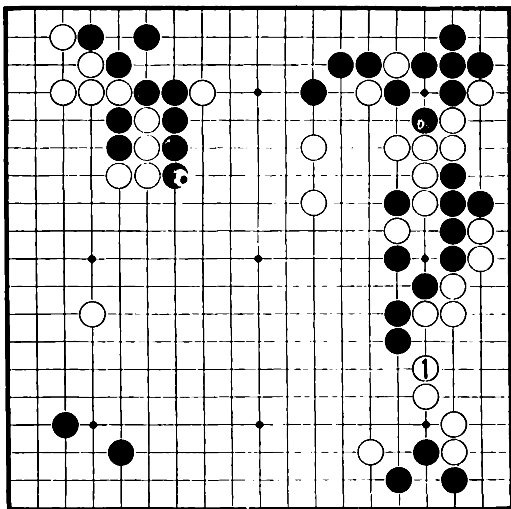
3　図

研究課題 石の働き

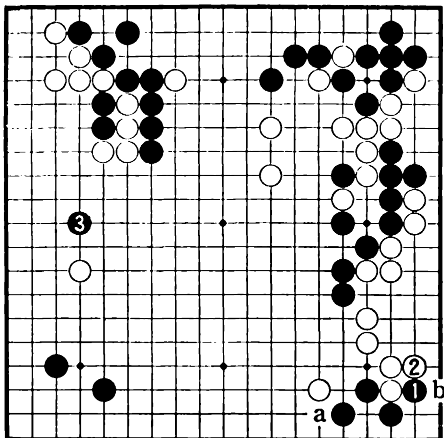
ここも打ちたい、あちらも打ちたい、と思う願いも、碁ではときに、かなえてくれることがあります。

黒の手番

白1と受けた局面です。黒は左辺に打ち込みたいが、右下隅の黒がいかにもひ弱な感じです。あなたならどう打ちますか(高段者の実戦より取材)



利かすチャンスをつかむ



1図

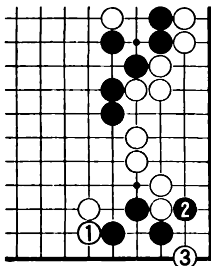
〈正解〉 1図 黒1とハネてみます。もし白2がと受けてくれれば、ここを手抜きして、かねてからのねらいである黒3の打ち込みに回ります。

白もここの一群が弱いので、現在では2の手を省きにくい意味があります。

ではなぜこのような手を打つかというと、

2図 白1とオサエてこられてから、黒2とハネてみても、こんどは白も積極的に3と眼形をうばいにやってくるかもしれないからです。

1図で白aときても黒bとサガれる。



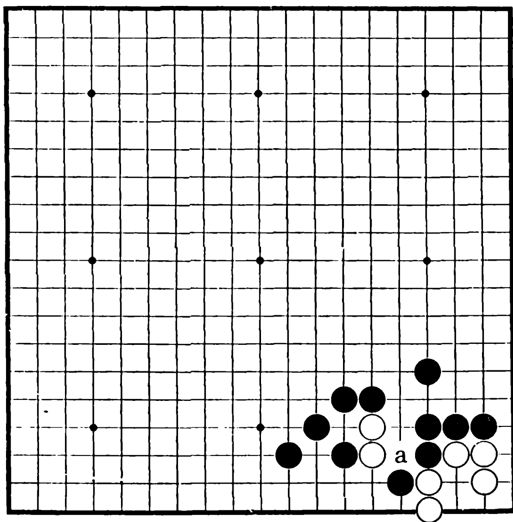
2図

研究課題　石の働き

石の働きという点は専門家の間でもっとも重要視されるものです。一手で二手も三手も兼ねる能率的な打ち方のできるようになることが、上達の秘けつでしょう。

黒の手番

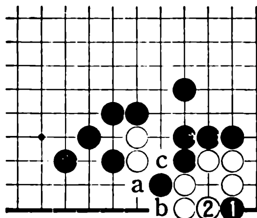
黒aとツイでいれば問題ないが、もっと能率的な打ち方はありませんか。



手順のちがいは勝敗をかえる

〈正解〉 **1図** 黒1と、白の急所にオクのが、実にすばらしい働きを示してくれます。もし白2と受けてくれれば、黒はここを手抜きして他処へ手を回せるのです。

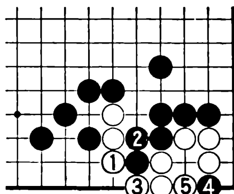
なぜなら白aと連絡にきても黒bでアタリになるからです。もちろん白cのキリには黒aでよろしい。

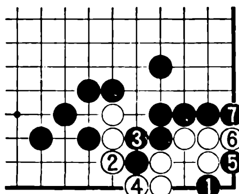


1 図

ではこの黒1を打たずに放っておいたらどうなるでしょう。

2図 白1・3とワタってからでは黒4とオイても、白5とアテられて身動きが取れず、黒の失敗におわります。


2 図


3 図

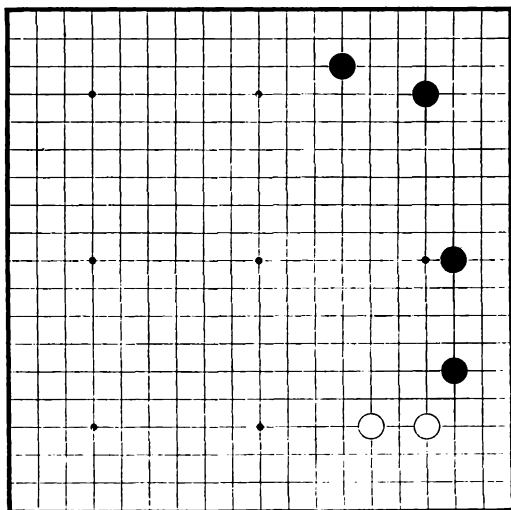
では前にもどって1図黒1に白が

3図 2とワタったらどうなるでしょう。黒3・白4の交換のあと、黒5・7とコウにもち込む手段が生じて白の壊滅状態となってしまいました。

研究課題　模様の消し方

模様を消し方には、ボーシとか、肩つきとかの手法が多く使われます。どういう場合にこれらの手法が合理的かの判別は必要です。

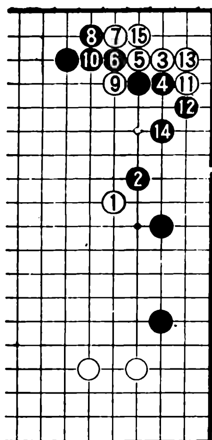
白の手番　右辺から上隅にかけての黒模様に対して、白はどのような手法でのぞみますか。



圧迫してから地を荒す

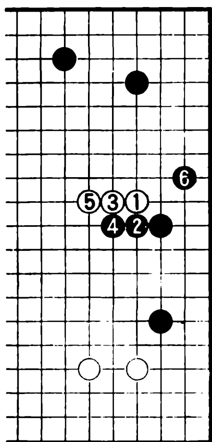
〈正解〉　1図　白1とケイマにノゾむ手が好点です。

黒がもし2と「ケイマ」に受けてくれれば、白は3と〝3三〟に入り、以下15までと隅を荒してしまうのです。


1図

〈失敗〉　2図　白1と肩をツク手法は、黒2以下6まで、これも一つの定型になっていますが、右辺の黒地の間合いがきわめてよく、白のつまらないワカレになります。明らかに白1の肩ツキは要を得ていない手といえます。

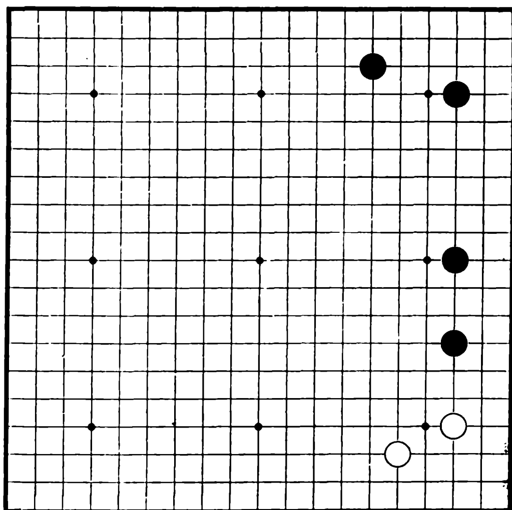
途中黒4で、単に黒6とケイマしている手も成立しますが、白4で多少黒は薄い。


2図

前ページの模様としばしば混同して誤った打ち方をしている方たちがきわめて多いので、比較する意味から類型をとりあげておきます。石の配置の具合がちょっと変っても、打ち方はおのずから変化してくるものです。

白の手番

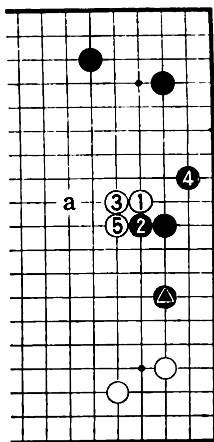
前題に非常によく似ていますが、意味は全くちがってきます。ここでは白はどのように消すものでしょうか。



二析の石には肩ツキ

〈正解〉 1図　白1と肩をツク手が急所にあたります。

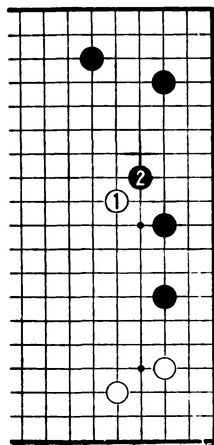
たとえば黒2・4と形どおりに運ばれれば、●のヒラキが二析であるため、多少重複しているので白の満足できるワカレといえるわけです。（序盤の心得8参照）



1図

白5ではaのトビもあります。

〈失敗〉 2図　前題のように白1とケイマにノゾむのは、それこそ黒に2とケイマに受けられて、黒地が固まってしまいます。明らかに白1は失敗です。（上右隅のカマエが前題と全くちがっている点に注意していただきたい）


2図

研究課題　模様の消し方

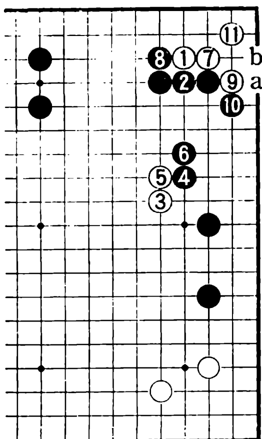
模様の消し方は前二題で大分意味がつかめたとおもいますが、さらに複雑な形もあります。

白の手番　白は上辺から右辺にかけての大模様に対してどのような態度でのぞみますか。かなりむずかしい問題です。

隅に入って黒の応手を問う

〈正解〉　1図　白1と隅に入り黒の受け方をみる打ち方が正着でした。

黒2のツギなら、白3とケイマにノゾんで消し、将来上隅を白7以下11までとコウで活きようとするのです。

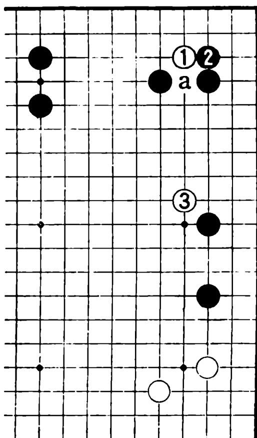


1図

つづいて黒aなら白bでコウです。

〈変化〉　2図　白1に黒2と受けたら白はどう打つか――白3と肩をついて深く消しにいく手法が、aの出の傷をみて、きびしい着想になります。

本型は前二題の総合された問題でした。



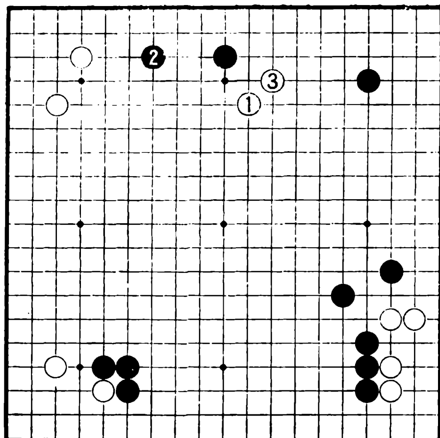
2図

研究課題　模様の消し方

模様は直ちに地とは考えられないが、へたをすると手のつけられない大きな地になる危険があります。

白の手番　実戦的な応用問題としてある高段者同志の打ち碁に現われた形から取材しました。白は**a**も好点だが上辺の黒模様にどのように対処しますか。

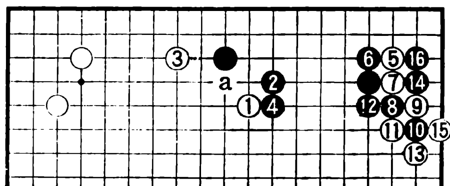
大場にもまさる模様


1図

〈正解〉 1図 白1とノゾんで黒の応手を問うのが好手、黒2なら白3と侵略するのです。

〈変化〉 2図 黒2の受けなら白1で一応黒模様を消す手がかりはつかめたので、3の大場に回ります。

黒4なら、白5と入り以下15までが想定されます。黒はやや重複しているので白は満足できます。途中黒4で7は白4からaと模様をきずくのです。



2図

研究課題・消しの対策

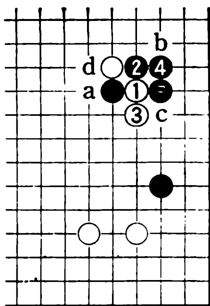
模様の消し方として◬が採用された場合に、aと受けて相手の言いなりになっていたのでは、とうてい勝利はおぼつかないでしょう。

白の手番

黒1の反撃は消す作戦に対する積極戦法です。では白はこれをどうサバきますか。

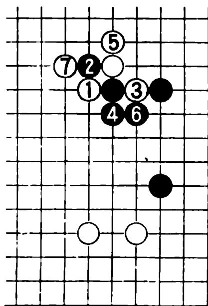
トビツケにはハネコミ・ハネ・ノビ

〈解答〉　1図　白1とハネ込む手は一法ですが、これには条件があります。黒2・4とアテツガれた時に、白aとシチョウに、取れなければいけません。白aと取れなければ、白はこのあと苦しい戦いを、強いられることになります。（白1、黒3、白2、黒4、白b、黒c、白dがふつう。）

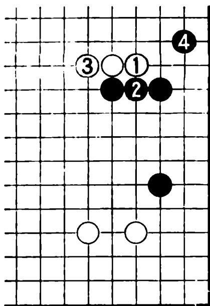


1、図

2図　白1のハネもありそうで注意を要するのが、黒2と切られる手段です。白がもし3以下5・7と黒2の1子をシチョウに取れればよしさもないと大へんな眼に合います。



2図



3図

1図、2図いずれもシチョウが白に悪ければ、

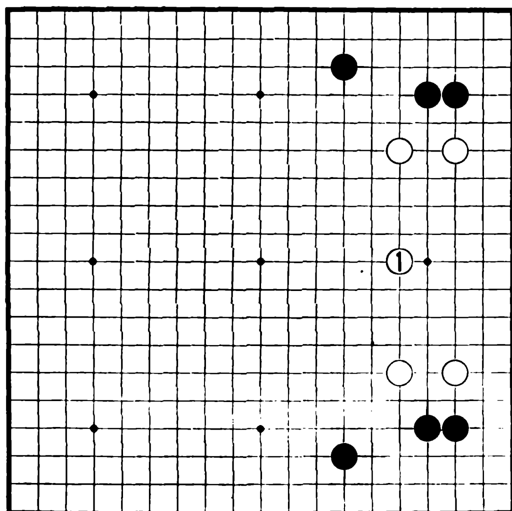
3図　白1以下黒4までが一法です。

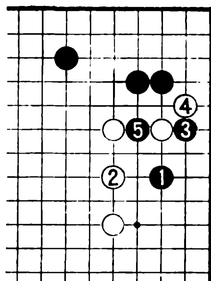
研究課題 打ち込み

相手の模様に隙があれば、当然打ち込んでいって荒す積極的な手段は考えなければなりません。

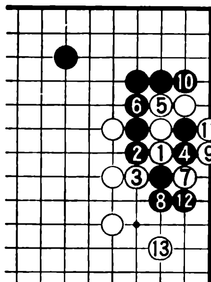
黒の手番

白1と大きく囲った局面、これでそっくり白地だ、などと弱腰にならず、打ち込むことを考えて下さい。





1図



2図

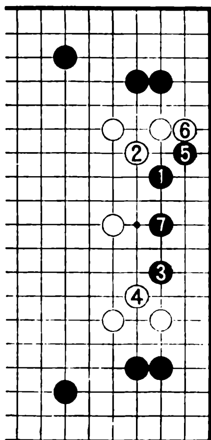
五線には打ち込み

〈正解〉１図　相手が序盤において五線を囲おうとする地にはほとんど打ち込みの傷が生じます。

黒１が急所で白２には黒３・５が手筋です。つづいて

２図　白１と頑張ってきても以下白13までが想定され、これは白のヨセコウですから、白の壊滅といっても決して過言ではありません。

〈変化〉　３図　白２とワタリを妨げてくれば、黒は同じく３とワタリをねらう。これにも白４なら、黒５を一本打って「左右同型中央」と７に備えていれば活き形です。

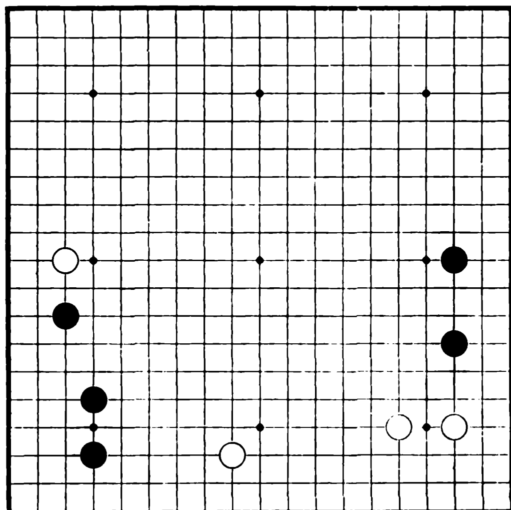


3図

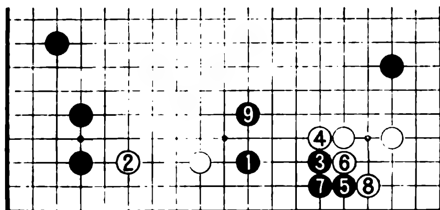
研究課題　打ち込みと構え

初級のうちなら、ちょっとの隙があれば打ち込みたがってもゆるされますが、強くなりたい人ならやはり打ち込むべきか否かの原則的な知識が必要です。

黒の手番　下辺において右方に図のような構えをしております。黒としては打ち込むべきか、それともツメるべきですか。



黒と白の両方の構えが決定

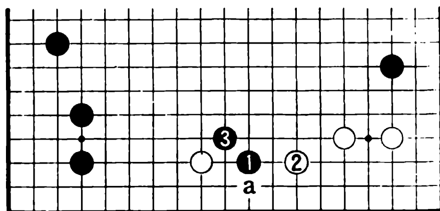


1 図

〈正解〉

1図 黒1の打ち込みが成立します。白2と二間にヒラかれても、左方の黒の一間ジマリに対するひびきが弱いからです。（序盤の心得1、10ページ参照）

黒9までが予想される一つの変化で、黒の成功した図です。



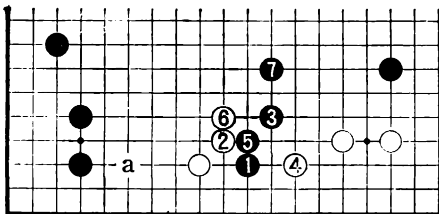
2 図

2図 前図の黒3以下の変化を白が嫌って、この白2に換えてみれば、黒3はとコスんで、白よりaとツケて連絡する筋を消しながら左方の1子を圧迫します。この変化は中盤の心得8を参照して下さい。

白2のツメは右方の白群がコリ形であり、大した効果をもっていないので、当然黒1の打ち込みは成功といえます。

ではいま一つの変化を示しておきましょう。

3図　黒1の打ち込みに白2とコスんでくる形です。



3　図

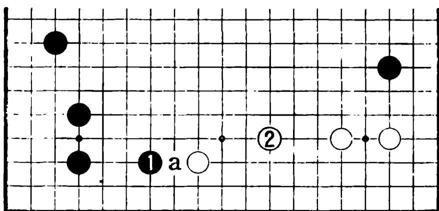
黒3とケイマして逃げ出すのが足の早い打ち方です。

白4は急所だが、以下黒7まで左と脱出すれば、左方に孤立した白の一群もaのカマエが成立するので戦いは今後にもち込まれます。

〈失敗〉　**4図**　黒1と消極的にツメるのはこの際よくありません。白に2と構えられているくらいで、左方の黒のヒラキが十分でないと考えられるからです。

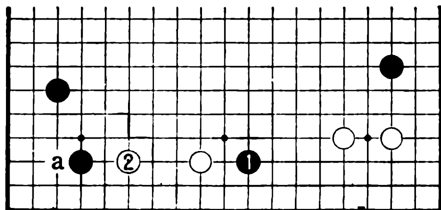
左方の一間ジマリからはaと三間にヒラク形が好形となるのです。

言いかえれば、一間ジマリから三間のヒラキがない場合には、打ち込みを考えるべきだといえましょう。



4　図

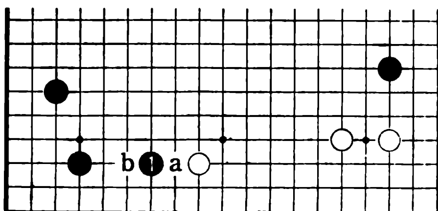
〈参考〉 **5図** このように左方の黒が大ゲイマジマリの場合にはどうでしょう。黒1と同様に打ち込んでみます。



5 図

このときは白はまず文句なしに2と二間にヒラキツメします。黒には前図までとちがって、白よりaなどにツケる弱みがあるので、つらい形となりました。その責任はもちろん黒1の誤った打ち込みにあります。

したがって左方の黒のシマリが大ゲイマになっている場合には、



6 図

6図 黒1と二間にヒラいて、次に打ち込みをねらう、といった考えが正しいのです。

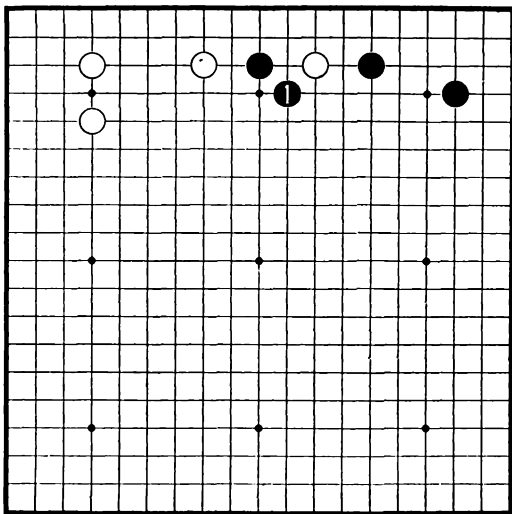
黒の形からいえば、この1は絶好であり、この場合には4図までとちがって、aと三間にヒラくのは悪い形となってきます。白bの打ち込みが残るからです。

研究課題 サバキ方

打ち込みとか攻めには必ずサバキが対応するものです。部分的なサバキ方の巧拙が全局の形勢を支配するものであることをおもうべきです。

白の手番

黒1コスんで攻めるのは一つの形。白はどう受ければよろしいでしょう。



コスミにはツケてしのぐ筋

〈正解〉 1図　白1とツケるのが手筋になっております。

黒2ヒケば白3と出るのが手順です。黒4にも白5で形がととのっています。

途中黒2で3とオシてくれば、白はa平凡にとツキ当っていて少しの心配もいりません。

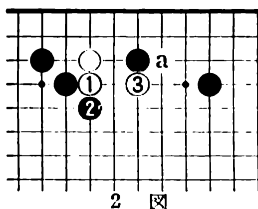
では白1を打たず単に3と出ると、どう変化するのでしょう。

1　図

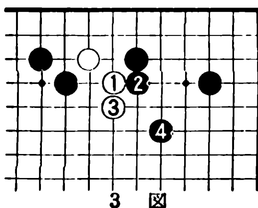
〈失敗〉 2図　黒2タタく手法が成立します。

白3とツケても、こんど黒はaとヒクかどうかわからないのです。

〈失敗〉 3図　時には白1とコスむ手法もありますが、黒2・4が右上隅の黒地をきずいていくので白の悪い形です。



2　図



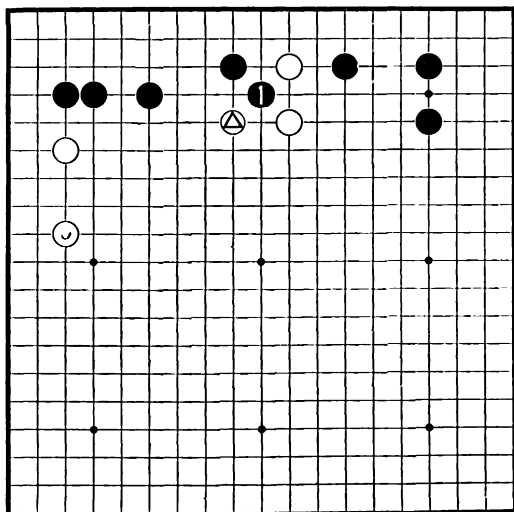
3　図

研究課題　サバキ方

心得7でも見られたように白△のマガリは中盤の基本的な打ち方の一つです。

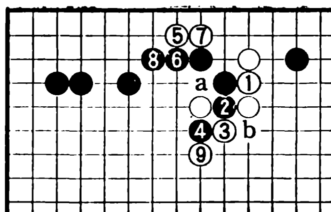
白の手番

黒が1と直接ノゾいてきたら、白にどのような手が用意されているでしょうか。



コリ形にする急所

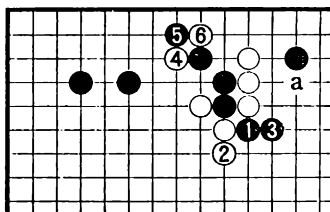
〈正解〉　1図　白1とツギ、3と頭をオサエてかまいません。黒4の切りに白5とオクのが急所にあたります。黒6で7とサエギるのは白aから6と取られてしまうからだめ――結局白9まで利かされて、すっかり黒はコリ形になってしまいました。


1　図

　ではこの4で一軒おいた隣りのbを切ってくれればどうサバきますか。

〈変化〉　2図　黒1ととにかく切ってみます。白2とノビるのが簡明です。

白3でシチョウに取られるから黒3はやむをえません、といっても白にはaのツケがあってたとえシチョウが白に不利でも大した不安はない。


2　図

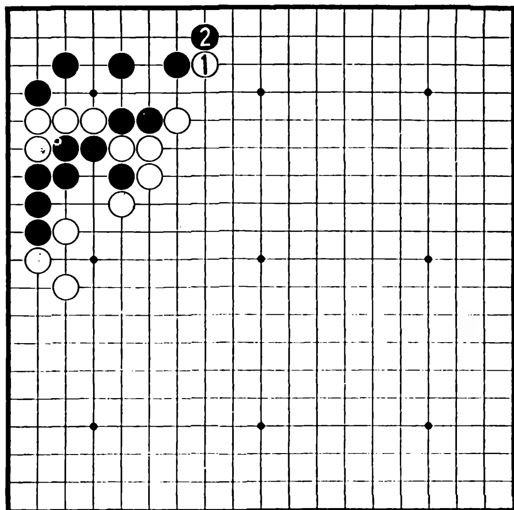
　白4・6が黒の要石を取る手筋で黒は身動きができないのです。いずれにしても黒が打つほどに悪くなります。

研究課題　サバキ方

危険な石は早く治まるとか、味よく相手の石を封鎖するとか、いろいろのサバキ手があります。

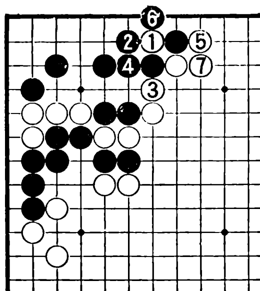
白の手番

白1はサバキの第一着手。これに黒が2とハネてきました。白はここをうまくサバいていただきたい。



相手の強い石を固めても損はない

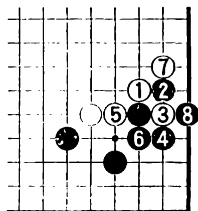
〈正解〉1図　白1と切りを入れるのが絶妙の手筋でした。黒2とアテれば、白は3・5を利かせて7とツギ、厚壮な勢力を形成することができました。ふつうなら白1と取らせる手は悪手となるのですが、もともと左上隅は固い黒地でありこれを固めたからといって、少しも白に被害はないのです。この白1の手筋は、



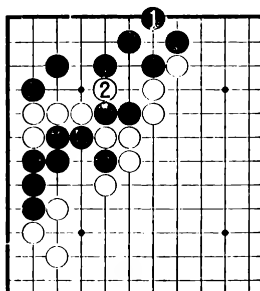
1　図

2図　白1・3の打つ定型と同手筋です。

ところで1図の黒4では6と打ち抜きたいのですが——、



2　図



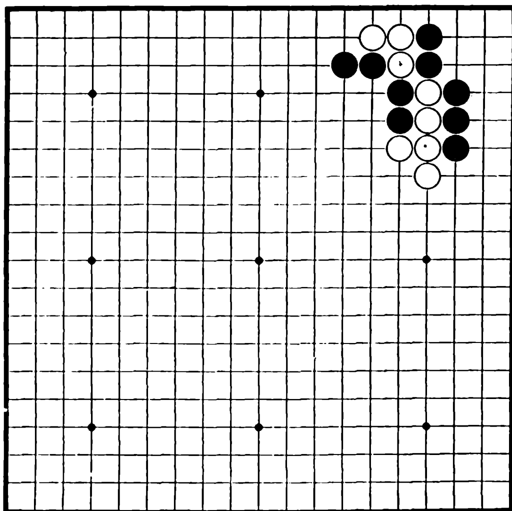
3　図

3図　黒1と抜くと白2が成立して、せっかくの白4子に逃げ出されてしまいます。

研究課題　サバキ方

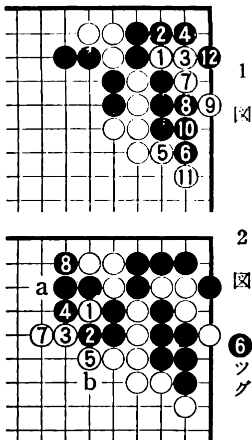
石を相手に与えそれを踏み台にして勢力を張る捨て石戦法はしばしば用いられます。

白の手番　これも定石から採った形ですが、白はここをどうサバきますか。



捨て石の代償は勢力

〈正解〉 1図 白1と切るのが捨て石作戦にいく第一歩、黒4までを必然として、白5とまず利かせる。黒6なら以下白11までとこれも勢力をきずく役割をしています。次に



1図

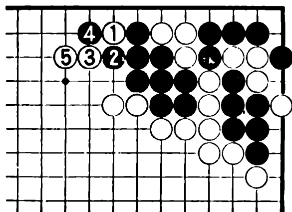
2図 ❻ツグ

2図 白1と切りを入れるのが捨て石の第二弾――白3がうまい手筋で、白5とシボリ、7とノビるのです。

途中黒4で5とノビ出すのは、白に4とツガれてaとbの両シチョウを見合いにされますから無理です。

2図につづいて

3図 白1とツるケ筋が、これまた捨て石作戦の第三弾にあたります。白3・5が面白い筋で、隅の黒地は二十五、六目ありますが、白のきずかれた厚壮な勢力はそれにもおとらずすばらしいものです。

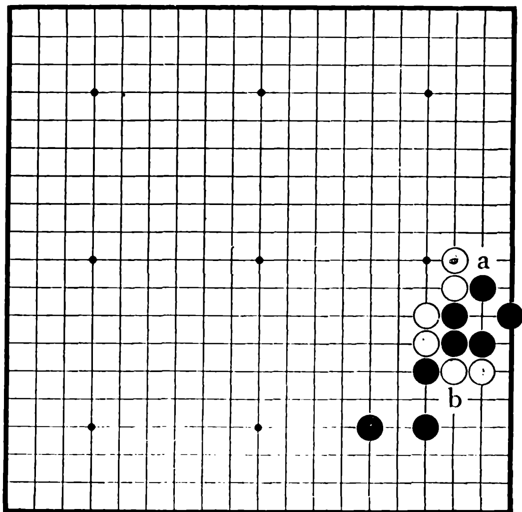

3図

研究課題　サバキ方

直接ゴリゴリ相手の石にくっつけて打つ、という打ち方は、初級のうちはとも角、軽くサバく手法を身につけていただきたい。

白の手番

白aなら黒bと白の2子を取って簡単だが、白にはまだ頑張る余地がありそうです。どうサバキますか。



トビツケる筋

〈正解〉、1図　白1とトビツケるのが正着でした。

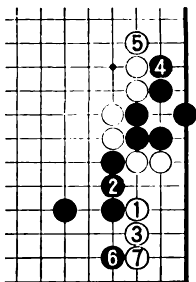
黒2のツギなら白は3と隅に根拠をつくります。以下白7まで、白の面白いワカレです。

2図　途中黒2とオサエるのは白に3以下7と打たれ、aの出とbのアテが見合いとなって黒は手のほどこしようがなくなります。

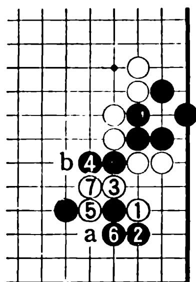
〈失敗〉

3図　白1・3と直接いくのは黒が厚くなるのでつまりません。

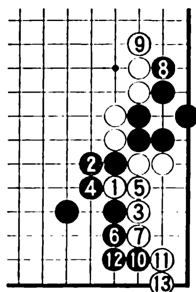
4図　問題図ができるまでの経過を示しておきます。



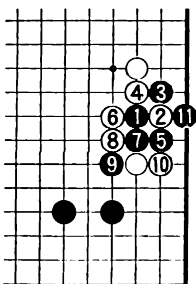
1　図



2　図



3　図



4　図

研究課題　サバキ方

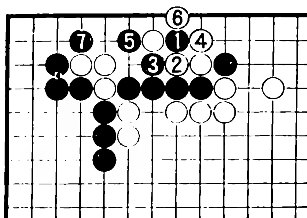
攻め合いにおいて大切なことは、できうる限り、自分のダメをつめるようなことをしないことです。

黒の手番

黒が▲へ一本切っているために白は黒を取れません。さて黒の4子をなんとか助ける工夫はないものでしょうか。

ダメツマリを避ける

〈正解〉 1図　黒1はケイマにツケコシの手筋で、黒自身のダメヅマリを避けたうまい着手です。

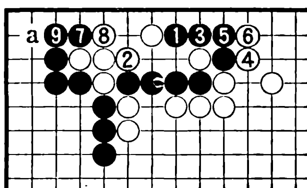


1　図

白2なら黒3から7までと左方の白3子を取って脱出に成功しました。

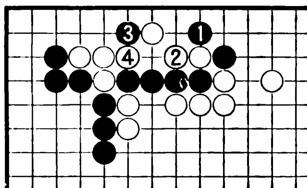
この黒1の筋がなぜ成立するかはともかくとして、その前に白2で、

2図　この白2と頑張るのはどうでしょうか。黒3から7・9までとなって黒の攻め合い勝ちになります。途中白6で9なら黒a、白8とコウで活きようと頑張ってくれれば、黒もかまわず6とノビて活きにつきます。



2　図

3図　黒1・3はダメヅマリで取られです。



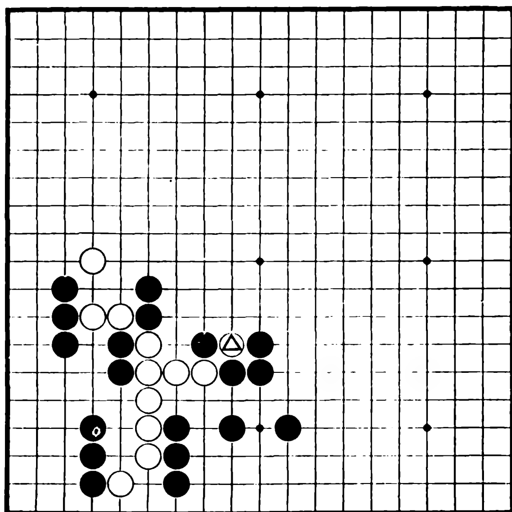
3　図

研究課題　サバキ方

どうにも身動きのとれないような石でも、ひょっとすると脱出することが可能かもしれません。

白の手番

白の8子が黒の重囲にあって、まさに風前の灯です。Ⓐの1子を活用して脱出できないものでしょうか。



二段にハネる筋

〈正解〉 1図　白1のハネは誰でもわかりますが、つづいての3の二段バネがみごとな手筋でした。

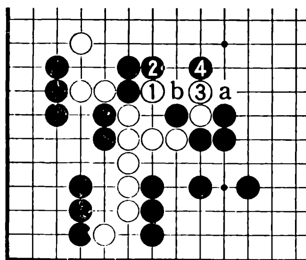
つづいてもし黒がaと切れば、白bとノビてウッテガエで取れます。

またもし黒bなら白aとツいで黒から切断できません。

ただしこの白3でaは、黒にcとカケられて封鎖されてしまいます。

1 図

〈失敗〉 2図　白3とノビ出す手も考えられますが、これには黒4とノビツケるうまい筋があって、白は身動きができません。このあと白aなら黒b、また白bとつゲば、黒aとオサエて完全に封鎖できます。



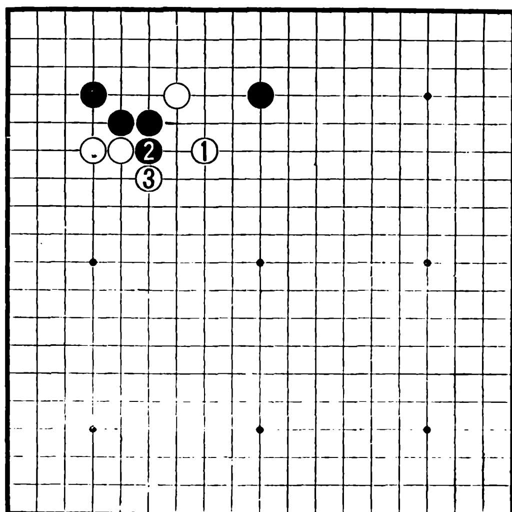
2 図

以上の諸変化から、改めて、1図白3の二段バネの妙筋を味わっていただきたい。

研究課題　サバキ方

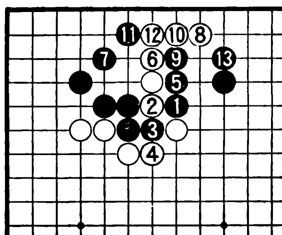
ことに置碁の場合など、白は強引に封鎖してくることがあります。黒もそれをサバキ切れないと、白の策に乗ってしまうものです。

黒の手番　白1・3の封鎖作戦は相当に強引ですが、黒はそれをトガめてみごとにサバいてほしいものです。



ケイマにツケ越しの手筋

〈正解〉　1図　黒1とツケ越す筋で本題はいっぺんに解決できました。もっとも白6のノビの時、黒7とコスんで、左方の黒群を強化する手もあとの打ち方を簡けつにするためには大切な一着です。



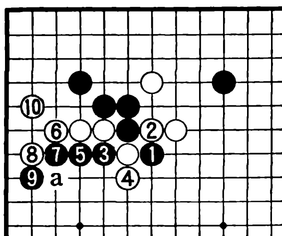
1　図

黒13まで一本道で、白は完全に窮しました。

この黒1のツケ越す筋の重要性を知るには、たとえば——

〈失敗〉　2図　黒1・3と俗に打つ手と比較してみればすぐわかります。黒5・7とオサエていっても、白に8のハネから10とカケツグ手があって、黒はあとの処置に困ります。

黒にはaのキリ傷が残り、他方上隅の黒群も完全に薄弱化してしまいました。



2　図

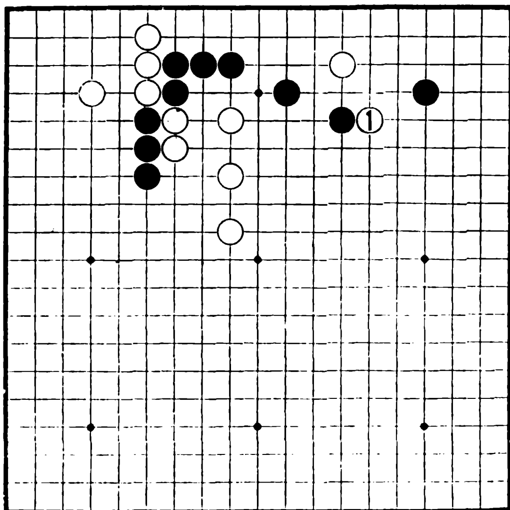
「ケイマにツケ越し」の筋は中盤の争いにおいてはきわめて多く現われ、かつ大切な役割を果す打ち方です　ぜひ実戦に活用して下さい。

研究課題　サバキ方

相手の石を攻めているように見えても、実は反対に自分の石のほうがピンチに見舞われていることが少くありません。

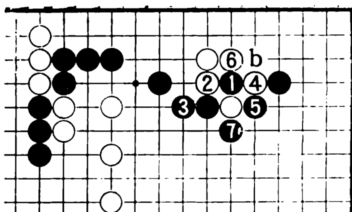
黒の手番

白1とツケてきました。黒は白を上辺に閉じこめたいのだが、どう打ちますか。



封鎖の手筋

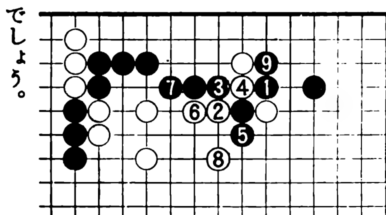
〈正解〉　1図　黒1とハネ出し、白2と切られたときに黒3とヒクのが正着でした。このあとは白4とアテる一手だが、黒5とアテカエす手法が、本題において要求される好手でした。



1　図

白6と1子を抜いたとき、黒7とアテて封鎖に成功しました。この白6で白7へノビるのは黒にbとポン抜かれて問題になりません。

〈変化〉　2図　黒1に白2とハサミカエしてきたらどうなるか。もちろん黒3とサエぎる一手です。



2　図

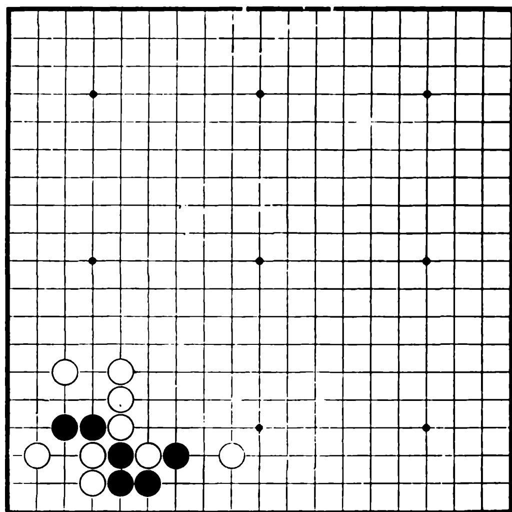
白6には黒7とヒイていて白に8の備えを要求し、そこで9とオサエています。これでは白はいったいなにを打ったのか分りません。白としても1図をえらんで上辺に活きるよう打つべきところでしょう。

研究課題　手段

隅という特殊な所では、しばしばおもしろい手が生ずるものです。

黒の手番

左下隅で黒の2子は包囲されていますが、まだ死石となったわけではありません。黒のうまい手段を発見してほしい。また白の最善の応手も考えて下さい。



ダメをツメる手法　―隅の特殊性―

〈正解〉　1図　黒1の出より3と切る手が隅の特殊性からきびしい打ち方になります。

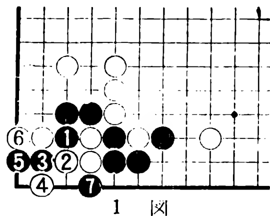
白4に黒5と一本ノビて、「2子にして捨てる」のが好手。

黒7のハネにつづいて――

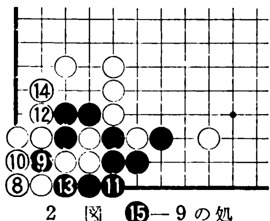
2図　白8の取りに黒9と放り込んで11とツギます。白は12と逃げ出す一手。白14の時黒15と3子を抜いて一段落です。途中白12を

3図　白1とツグのは黒2とアテられて全部取られてしまいます。

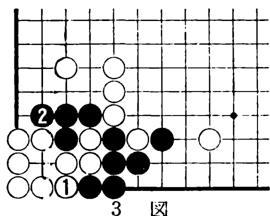
〈失敗〉　4図　黒1・3とオサエていくのは、白6までと受けられて、黒は助かる見込みがありません。



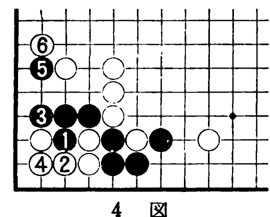
1　図



2　図　⓯―9の処



3　図



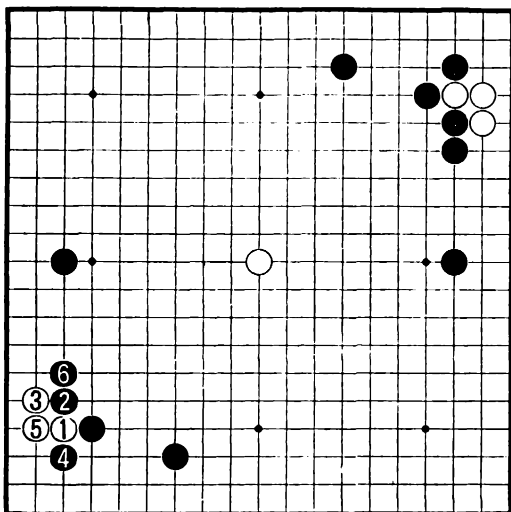
4　図

研究課題　手　段

「なりふりかまわず」に相手の石を取りにいこうとする打ち方は、大体において失敗するものです。

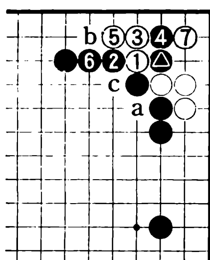
白の手番　右上図で白の3子はちょっとピンチのようだが、周囲の黒も弱いので心配はない。さてどうサバきますか。

左下図　問題図の原形を示す。



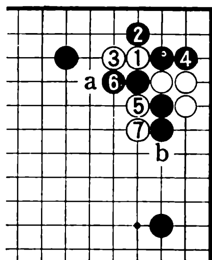
シノぐ時は弱い方を切る

〈正解〉　1図　白1と切るのが正着です。右方の(△)の1子が弱いので白としてはシノギやすいわけです。これをaから切ると黒1で手がありません。黒2のアテなら白3とノビていて問題ない。以下白7まで、結局逆に黒の2子が取られてしまいました。「取ろら取ろうは取られるもと(原因)」の格言どおりです。途中黒4で5からアテれば、白4で活き。また黒6でbは白cで両アタリだから黒はいけません。



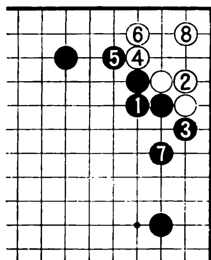
1　図

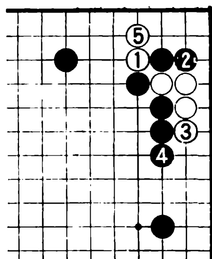
〈変化〉
2図　黒2のアテにかえてみます。むろん白3のノビ、これで黒4なら、白5・7が手筋で、次にaのシチョウとbのアテを見合にして白は助かります。



2　図

さかのぼって問題の原形図黒4では、
3図　黒1と固くツイで以下白8までが定型です。


3　図



4 図

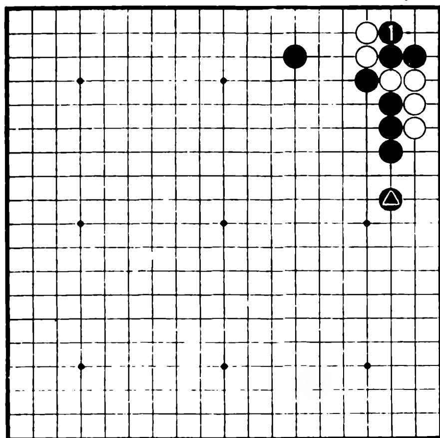
4図　また白1の切りに対して黒2とオサエてきたらどうなるでしょう。

白は3と一本ハッて黒4と交換してから5とサがっていてよいのです。

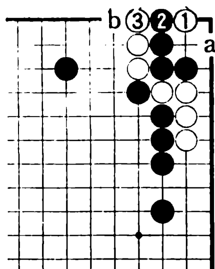
ではここで一つ問題を提起します。

5図　黒◬がここにある場合、黒1とオサエたら白はどう打つのが正しいでしょう。

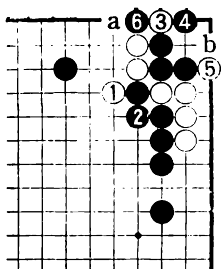
結論はもちろん白の攻め合い勝だが、しかしそれも途中の打ち方を一歩誤れば逆転してしまうかもしれません。考えてみて下さい。なおこの攻め合いは第一着が大切です。



5 図



6　図



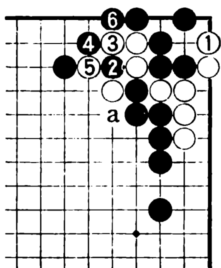
7　図

〈正解〉　6図　白1とオクのが急所です。黒2なら白3とオサエて問題なく白の勝。また

この1でaとオクのは、黒3白b黒1とコウに頑張る手があって多少危険です。

〈失敗〉

7図　平凡に1・3などと打つのは、黒6までで白がわるい。このあと白aなら黒はbとアテて眼形についてしまいます。したがってこの黒6につづいて白としては、



8　図

8図　白1とノビ出すよりしかたがありません。その時、黒は2の切りからいき、白3のとき黒4とシボる形にもっていくのが手筋です。黒6につづいて白が2の所へツゲば、黒はaとアテてシチョウに取れます。

ただしシチョウが黒に悪くても困りません。その時は途中の黒2の切った手で3とアテ白2に黒4と連絡していてもよいからです。

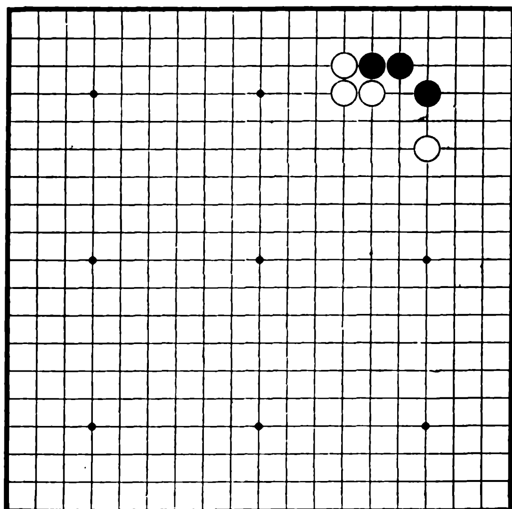
以上となっては白の潰れですから注意が肝要です。

研究課題　手段

相手の石を取るばかりが手段ではありません。封鎖することも一つの手段であり、また小さく活かすことも時には一つの手段なのです。

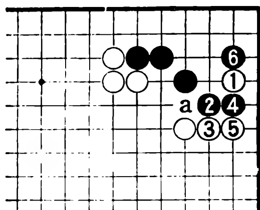
白の手番

右上隅の黒は〝3三〟があいていて不安な姿をしています。白よりこの欠点をついてうまく封鎖してほしい。



捨て石を使って完封する手法

〈正解〉　1図　白1といきなり深く侵入するのが完封する予備工作です。黒はいきおい2とハザマをついて分断してくることになりましょうが、白はそこで3・5と右辺への勢力をつくりあげました。



1　図

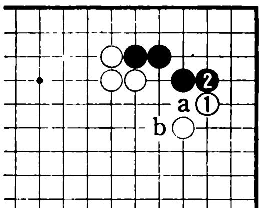
黒は6と一手備えていなければならないが、これでもなお、白aのマガリが先手で利くのが白の自慢です。

ではこの白1をふつうに、

〈失敗〉　2図　白1とコスんで封鎖しようとするのはどうでしょう。

これは黒に2とオサエられると、かえって黒よりaのアテコミ、あるいはbのツケ筋が生じて、白の不安な形となります。つまりこの白1はこの図において異筋と考えられます。このように周囲の石の関係では打つだけ自分の形がおかしくなる、という場合もあるのでそのようにならないよう心がけるべきです。

（1図白1は序盤の心得12、2図と同手筋です。）



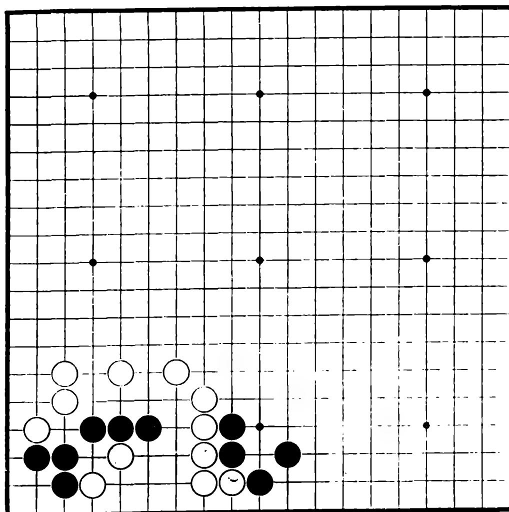
2　図

研究課題　手段

活きる手段として、相手の弱点をついて二眼つくるのが有力な一方法です。

黒の手番

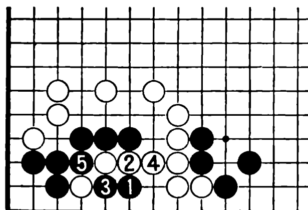
左下隅の黒群は、このままでは助かりません。しかし、白もまだ完全な形ではないので、なんとか黒を活かしていただきたいものです。



オキの手筋

〈正解〉　1図　黒1とオク手筋は容易に発見できましょう。

白が2と出た時、黒は3とツキアタる手が好手で、白4とツグ一手です。（白4で5はむろん黒4で全部が取られてしまいます）。



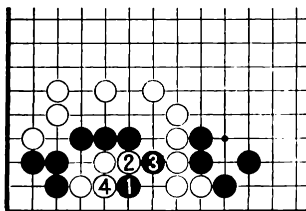
1 図

黒5と1子をもぎり取って簡単に活きることができました。

ただし途中黒3は大切な手で、これをうっかりと、

〈失敗〉　2図　黒3とサエギったりすれば白に4とオサエられていけません。黒は上と下の切りを残して、もはや白石を取るどころではなくなってしまいました。

元にもどって、この黒1がわかっていれば、たとえ黒が封鎖されても活き筋をみているわけで心配ないから、実戦などに出た場合、非常に楽な気持で打つことができるはずです。



2 図

終　盤　の　心　得

1 —— 7

ヨセの痛快味

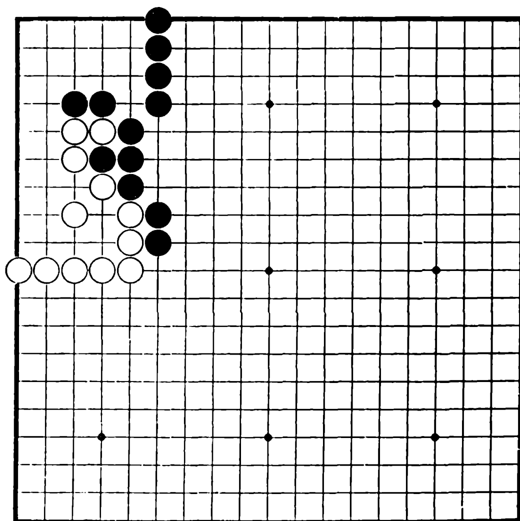
ヨセの痛快さは、形勢の悪い碁をひっくりかえそうとする最後の追い込みにあります。実戦にヨセの上手、下手では、10目くらいの差はいっぺんに縮まってしまいますから、ゆるがせにできないものです。技術的には先手、後手の問題、手筋、ヨセ手順、大きさなどに要約されますので、研究次第では比較的容易に上手になれるのではないでしょうか。本項ではわずかだが、一応心得ておくべき問題を提示しました。

研究課題　ヨセの方法

ヨセも実戦では各所に沢山生ずるので、局部的なヨセ方の巧拙が役立たない場合も生じます。しかし部分的なヨセ方が基本になりますから、これを記憶することは大切です。

黒の手番

黒からヨセるとすれば左辺上方をどうヨセますか。またその大きさは？

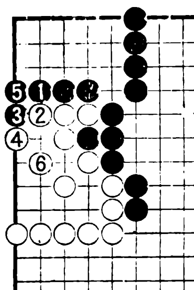


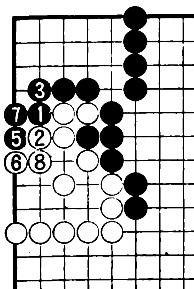
多少の損も先手でカバーする

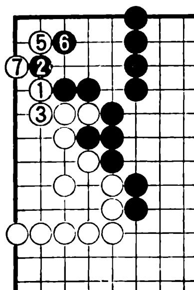
〈正解〉　1図　黒1とサガリ、3・5と先手でハネツグのが要領のよいヨセ方です。

〈失敗〉　2図　黒1・3とハネツグのは将来黒5・7が先手で利いて、前図よりも黒地1目増、白地2目減で計3目得ですが、このようなヨセの段階では、1図のように打って他のヨセに回るほうが得です。ここを逆に、

〈参考〉　3図　白が1・3とハネツグのは黒が4を手抜くと、将来白5・7の手筋を生ずるので、白3のあと黒も6とツイでいなければならず、結局白は1図よりも、白地3目増、黒地3目減の、計出入り6目の得となりました。しかも白先手という点を考えると相当なものです。


1図


2図　④手抜き


3図　❹手抜き

研究課題　手段の発見

相手の地の欠点をとがめて、いっそう効果的にヨセる手と、平凡にヨセる手の大きさのちがいはなかなか馬鹿になりません。

白の手番

むろん白からの下方へのヨセを問うわけです。また黒からヨセた場合との大きさの差は？

ハサミツケる手筋

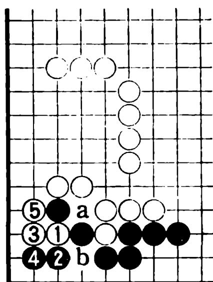
〈正解〉 1図 白1の手筋が正着です。黒2はやむをえず、白5までと黒地は大分減りました。

白a、黒bとなるところ。

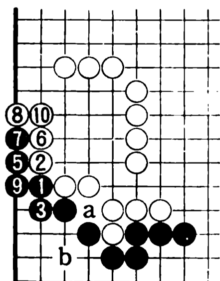
〈参考〉 2図 逆に黒より1・3とハネツゲば、黒5以下のヨセは先手だから黒の権利と考えられます。

白aは黒bとなる所ですから、1図に比べて黒地7目弱増、白地11目減——結局出入り約18目の差となります。

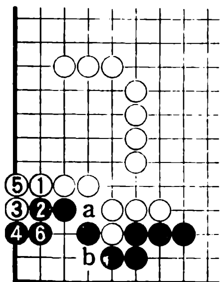
〈失敗〉 3図 たとえ先手でも、白1より5までと打つのは、白a黒bの交換を必然として、白は1図よりも白地5目減、黒地4目弱増で約9目も損をしています。



1図



2図 ④手抜き

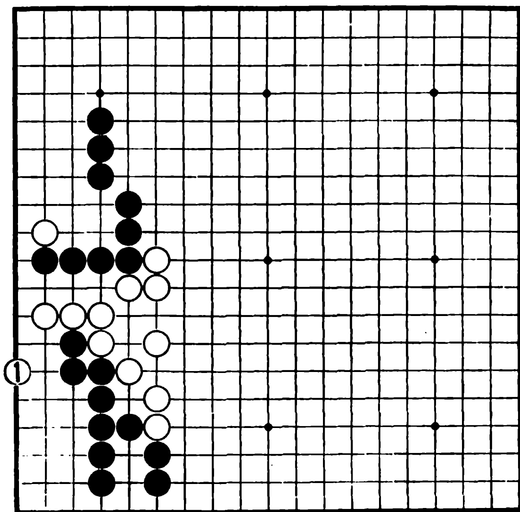


3図

研究課題　石の関係

おなじヨセでも、1目でも2目でも相手の地を減らす工夫をこらす必要があります。自分の石を最大限に活用する心がけをもってほしい。

黒の手番　左辺中央に限って考えます。白の1のヨセに黒はどう受けるべきでしょう。



利き筋を見逃してはならない

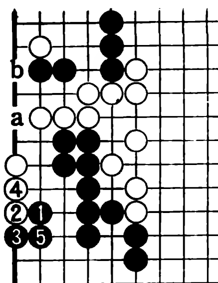
〈正解〉 1図 黒1と遠く受けるのが正着です。

白aに黒はいつもbと受けなければならない点を考慮する必要があります。

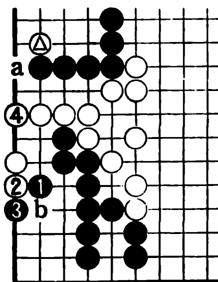
〈失敗〉 2図 ふつうの猿スベリと同視して黒1と受けると、白に2から4とサガられて大へんです。aのワタリとbの切りが見合いになってしまいます。

この図で前の△の1子がなければ、

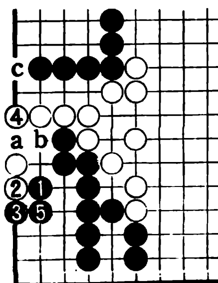
3図 黒1・3と受けてよいのです。白4で5と切るわけにはいかない、黒にaと反撃されるからです。（白4もふつうはbだが、cヘッケるヨセをみて4が正しいのです。）



1図



2図

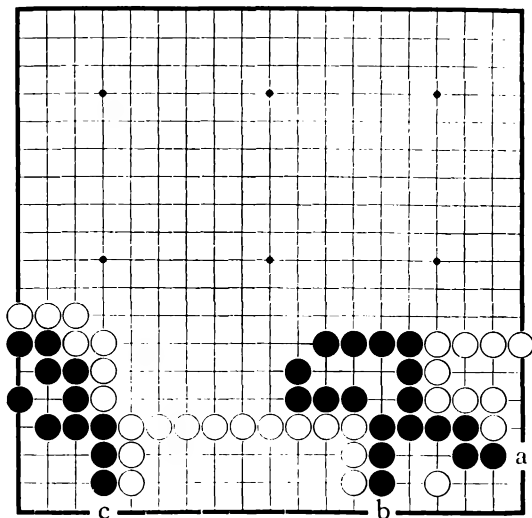


3図

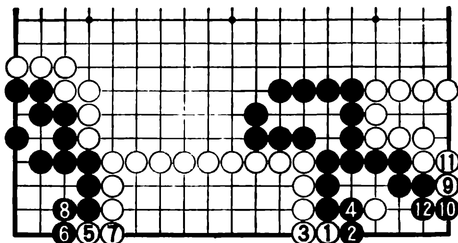
研究課題　手順とヨセ方

ヨセでも相手のいいなりになっていれば、いつの間にか足りなくなってしまう。ヨセの基本的な例により手順の重要さを示します。

白の手番　すでにヨセも**a**・**b**・**c**の三ケ所とします。黒も白もベストをつくして下さい。



荒し荒しは地の大きい方が損

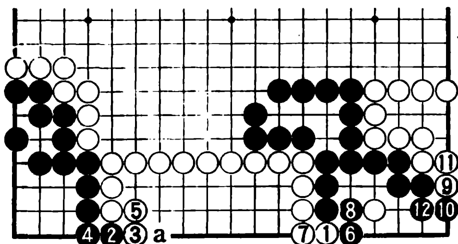


1 図

まず失敗図からあげてみましょう。

1図　白は1・3以下11まで全部を先手でヨセました。これはやむを得ないなどと諦観しては碁には勝てません。

では黒はどう反撥する余地があったでしょう



2 図

2図　黒2とかまわずハネる手が成立したのです。黒12までとなった結果前図に比べて黒地は2目増し、白地は2目減りました。

前図では白2目勝が本図では黒2目勝というわけです。途中白3で6、黒aと荒し荒しになれば、もともと広い地所の白の方が損をするとにきまっているのです。

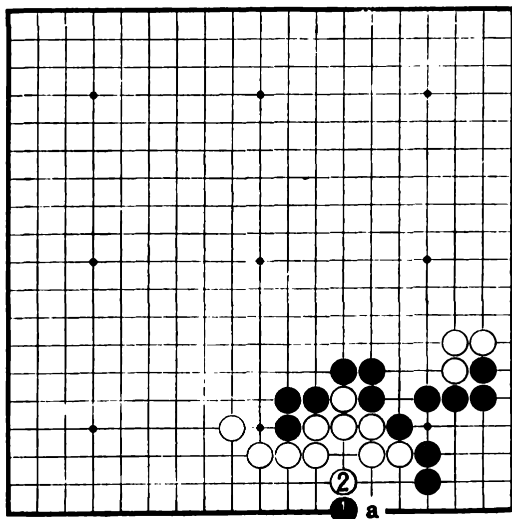
研究課題　ヨセの利かし

ヨセでも意外なほど多く利かす形が現われて効果をあげるものです。

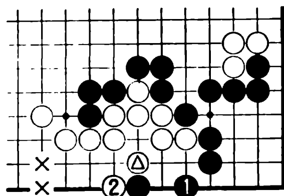
黒の手番

黒1の大猿スベリに白2と受けました

黒は1でaとスベっていれば問題ないが、1と走った以上、あとを黒がどう処理すべきでしょう。まだ他にもヨセ手があるものとします。

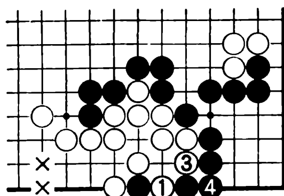


取り返されてもともと



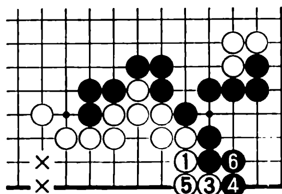
1図

〈正解〉1図　黒1のコスミが正しい。白は2と受ける一手で黒は手を抜いて他に回るのです。このあと



2図

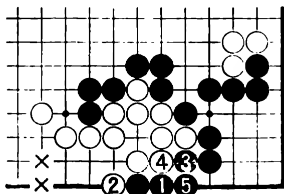
2図　白1・3と打っても白地は×印内が9目です。黒は2とその前と二手打てた勘定です。



3図

しかも3図　白1と先手で打たれた場合、白3・5のハネツギを必然として、この形より2図は白地2目減、黒地2目多いのです。

〈失敗〉4図　黒1と単にヒクのでは、白に2・4と先手できめられてしまいます。1図との差はきわめて大きい。

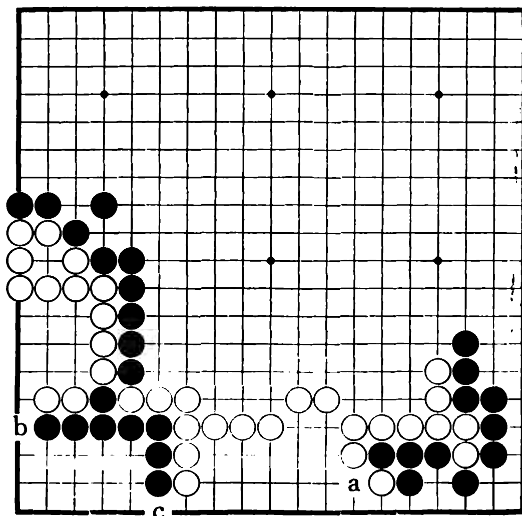


4図

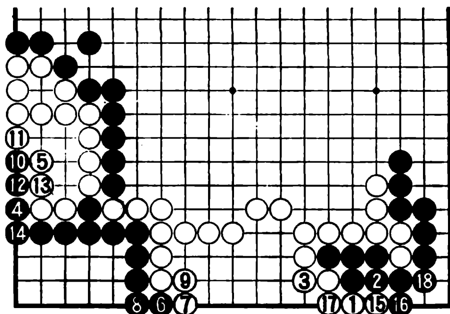
研究課題 手筋と手順

むずかしい手筋もあれば、手順もあります。これらを十分に活用することがヨセを勝ち得る唯一の道ともいえます。

白の手番 a・b・cの三点においてどこからどのようにヨセるか、という問題です。いろいろな含みがあります。



手筋をよんだ上での手順が大切



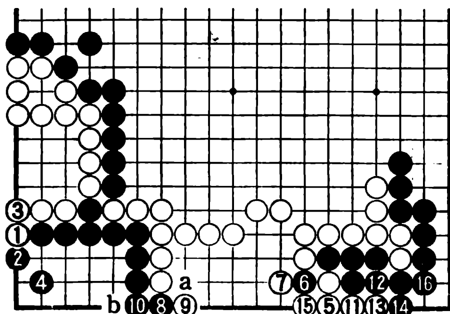
1図

まず失敗からあげます。

1図　白1・3と平凡にアテッグのは黒に4以下12までと左方をヨセられてしまいます。途中白3の手筋も大して役立ちませんでした。

では正解に移ります。

〈正解〉　2図　白1・3とこちらから先手でヨセる。次の白5がまた手筋でした。黒は8・10を先手で打ちたいが、6の切りが必要（白12黒13白11がある）白7が実はaの備えになっていることに気がつけば立派です。



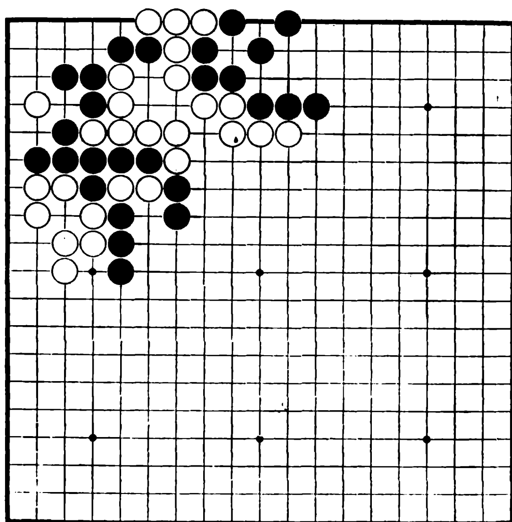
2図

研究課題　ヨセの手段

一見かなり地があるようでも、いろいろの傷が残っているとなかなか地はつかないものです。

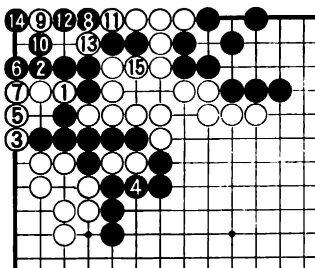
したがって中盤からヨセにかけてはできうるかぎり味悪い形にしておかぬ心がけが大切です。

白の手番　白からどう打てば黒地は最小限に小さくなるでしょう。



傷のある地は地にならない

〈正解〉 1図　白1の切りが第一着のきびしい手段です。黒2で白の連絡を妨げるわけにはいかない（次図参照）。白7までのあと、黒は8と活き形につこうとするのですが、白9のオキが急所で以下黒14までとようやく二眼をえました。

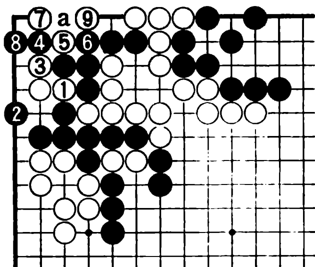


1 図

　白は15と2子を取れるので、ほとんど黒の地がゼロにひとしい状態です。

〈変化〉 2図　黒2と連絡を妨げてくれば白3から5・7・9とコウにもちこむ手段が生じます。これは白の花見コウだし、また途中、黒8のノビでaと1子を取ってみても、やはり白に8とコウに頑張られてしまいます。

　いずれにしてもコウはまぬかれません。



2 図

　以上の2図から判断してみても黒の味の悪い所はいかに地のつきにくいものかということが明瞭になったこととおもいます。

上達法50の秘訣　索引

用語の索引

タ行

ナ行

ハ行

マ行

ヤ行

ワ行

